

AÑO 2 - Nº 1  
ENERO 1993  
N\$ 15<sup>00</sup>

# INTER

**VIDEO**

Y ENTRETENIMIENTO

**¡GRATIS: POSTER Y SUPLEMENTO!**



- VIDEO-NOTICIAS
- INTER-FINANZAS
- VIDEO-CHISMES

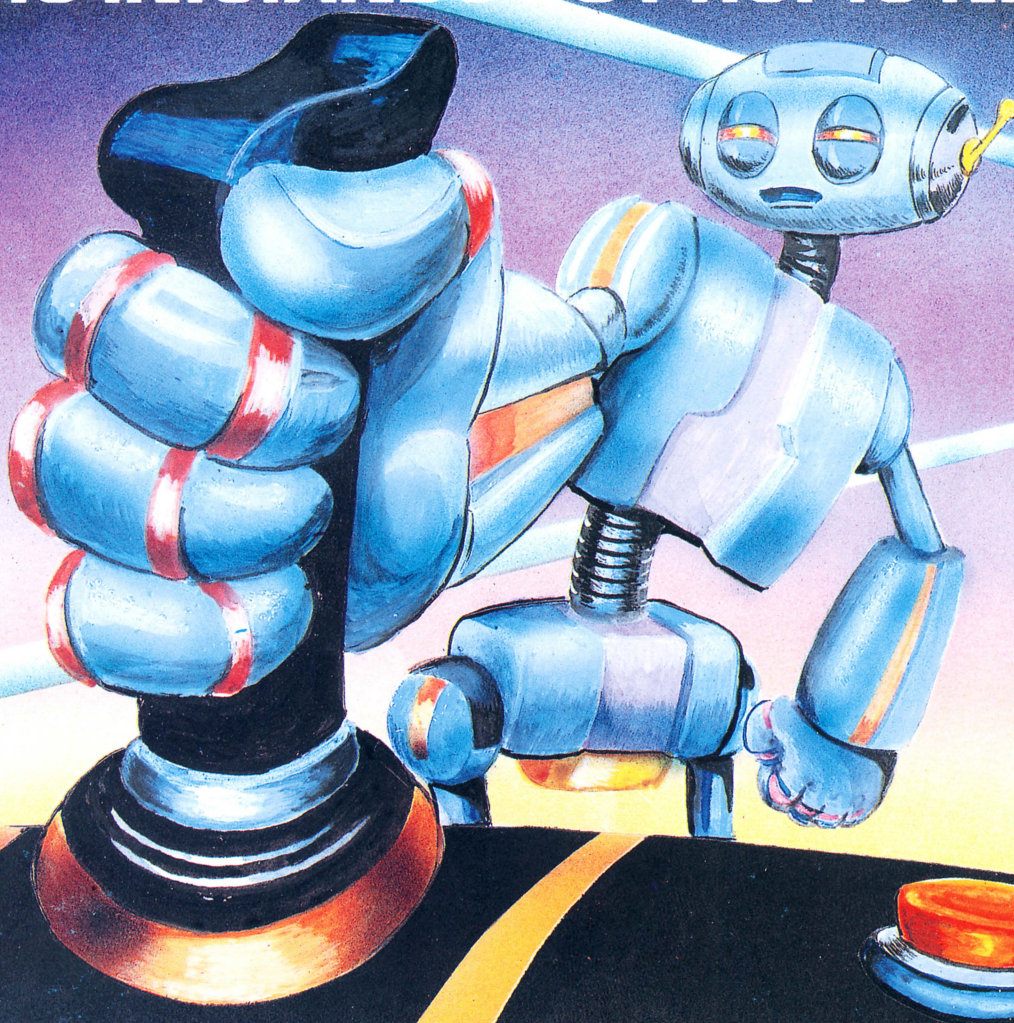
EXPO-SHOW  
**93**  
MEXICO

**ENTREVISTA CON FERNANDO FIGUEROA**  
**LOS JUEGOS SON MAS CAROS EN MEXICO**





**¡ SUSCRIBASE A INTERVIDEO ! ¡ GANE  
DINERO INICIANDO SU PROPIO NEGOCIO !**



En México, la industria de los videojuegos y el entretenimiento está en pleno desarrollo en México y es hoy la mejor opción para invertir y obtener jugosas ganancias.

*Inter Video* le informa sobre las últimas novedades y los mejores precios en el mercado. Suscríbase hoy utilizando el cupón que se incluye en este número. Haga su cheque a nombre de *Revista Inter Video S.A.*

\* Si usted tiene máquinas, equipo o refacciones usadas que quiere vender, ¡Anúnciese sin costo en *Inter Video*! Oferta válida sólo para particulares previa comprobación.

\* Pida mayores informes a: *Revista Intervideo S.A.*  
Av. Río Consulado 262  
Col. 7 de Noviembre  
07840 México, D.F.  
Tel. 551-5441; FAX 760-5506



<b>INTER</b>	<b>CONTENIDO</b>
<b>Inter Estadísticas</b> Los mejores videojuegos del mundo	2
<b>Inter Especial</b> Entrevista al Ing. Fernando Figueroa	5
<b>Inter Finanzas</b> Sobre inversión en activos e insuficiencia de capital	8
<b>Federación de Propietarios de Videojuegos</b> La FENAPROVI se integra al Foro de Profesionales y Técnicos	11
<b>Video Novedades</b> Lo último, lo más nuevo	15
<b>Inter notas, detalles y tips</b> Porqué los juegos son más caros en México	19
<b>Video Noticias</b> Firmas japonesas causan polémica en E.U.A Anuncian exposición para la ex-Unión Soviética La AAMA propone abrir oficinas en el mundo para detener copias	21
<b>Inter Sistemas para Casa</b> Historia de los videojuegos de casa	25
<b>Video Chismes</b> EXPO Show en Italia causa controversia Japón con problemas de muñecos "copia"	29 30
<b>Inter De-to-do</b> México se transforma en un gran mercado para la industria del entretenimiento Análisis fiscal: Seibu lease, Sammy Industries	32 36
<b>Inter Diversión</b> Crucigrama y tutivocales	37
<b>Inter Buzón</b> Opinión de nuestros lectores	40
<b>Inter Chas - Carrillo</b> ¡El automóvil que todo chilango ha soñado!	41
<b>Inter Lectual</b> Escher	42
<b>Inter Reportaje</b> EXPO DIVERTIDO 92' y el nuevo concepto en diversión	45
<b>Inter Clasificados</b> Anúnciese en Sección Azul	53

<b>INTER</b>	<b>VIDEO</b>
<b>Director</b> Ing. Héctor Alvarado	<b>Diseño Gráfico</b> Francisco Ocampo
<b>Prensa</b> Ing. José A. Macías	<b>Colaboradores</b> Lic. Concepción Castañón
<b>Edición</b> Lic. David Tamez L.	<b>Impreso en México por:</b> AURIS S.A. de C.V.
<b>Asuntos Sociales</b> Armando Calderón	
<b>Comercialización</b> Ing. Antonio Tello	
<b>REGISTRO EN TRAMITE</b> Las ideas contenidas en la presente revista así como los anuncios son responsabilidad exclusiva de los autores y anunciantes y no reflejan la posición de Inter Video	



## EDITORIAL

*Estimados lectores:*

*Todo el equipo de la revista Inter Video queremos desearles que el año por venir esté colmando de dicha y prosperidad.*

*Estamos muy agradecidos con todos ustedes, y en particular, con aquellos que nos han hecho llegar sus opiniones y sugerencias, algunas de ellas las estamos integrando en éste número, como el poster calendario que mensualmente se estará incluyendo en la revista.*

*Otro de nuestros lectores sugirió que en la revista se incluyeran algunas "hojas de datos" que ayudaran a los operadores de máquinas a programar adecuadamente los juegos y diagramas de monitores y fuentes. Hemos visto con agrado esta sugerencia, y a partir de éste número se estará incluyendo en la revista un suplemento coleccionable de varias páginas con "hojas de datos" de juegos pasados y actuales. Además, estaremos obsequiando una carpeta para coleccionar estas "hojas de datos", a todo aquel que se suscriba por un año a nuestra revista.*

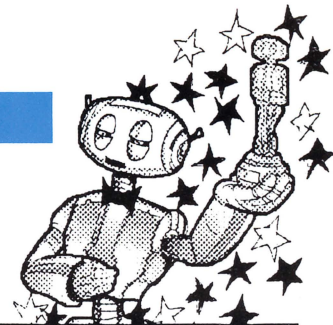
*Queremos también informar a nuestros lectores, que nuestro equipo de redactores se ha enriquecido con la colaboración del Ing. Gerardo Gómez, quien a partir de este número estará escribiendo para la columna designada a los videojuegos de casa. ¡Bienvenido Gerardo!*

*Como siempre, les invitamos a escribir a nuestra redacción, presentando sus opiniones, sugerencias o recomendaciones. De la misma manera queremos anunciar la apertura de un espacio en nuestra revista, sin costo para todos aquellos que deseen anunciar la venta de equipo, refacciones, u otros artículos de medio uso... ¡aprovéchelo!*

**DICHA Y PROSPERIDAD EN ESTE NUEVO AÑO !!!**

Ing. Héctor Alvarado Martínez  
Director General





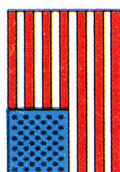
### LOS MEJORES VIDEOJUEGOS DEL MUNDO

#### MEXICO



- |                      |           |
|----------------------|-----------|
| 1. Street Fighter II | Capcom    |
| 2. Art of Fighting   | SNK       |
| 3. World Heroes      | SNK       |
| 4. Street Fighter II | Capcom    |
| 5. Mortal Kombat     | Midway    |
| 6. Sunset Riders     | Konami    |
| 7. Capitan America   | Data East |
| 8. Final Fight       | SNK       |
| 9. Tumblepop         | Data East |
| 10. Capitan Comando  | Capcom    |

#### ESTADOS UNIDOS



- |                      |            |
|----------------------|------------|
| 1. World Heroes      | SNK        |
| 2. Art of Fighting   | SNK        |
| 3. Street Fighter II | Capcom     |
| 4. Aero Fighters     | Mc O'River |
| 5. Undercover Cops   | Irem       |
| 6. Wrestlefest       | Technos    |
| 7. Steel Gunner 2    | Namco      |
| 8. Raiden            | Fabtek     |
| 9. King of Monster 2 | SNK        |
| 10. Atomic Punk 2    | Irem       |

#### Máquina Completa

- |                      |          |
|----------------------|----------|
| 1. Mortal Kombat     | Williams |
| 2. Street Fighter II | Capcom   |
| 3. Lethal Enforcers  | Konami   |
| 4. Terminator 2      | Midway   |
| 5. Sunset Riders     | Konami   |

#### INGLATERRA



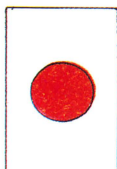
- |                      |        |
|----------------------|--------|
| 1. Street Fighter II | Capcom |
| 2. World Heroes      | SNK    |
| 3. Olympic Soccer    | Seibu  |
| 4. Euro Champ        | Taito  |
| 5. Football Champs   | Taito  |

#### Máquina Completa

- |                    |        |
|--------------------|--------|
| 1. Suzuka 8 Hours  | Namco  |
| 2. Driver's Eyes   | Namco  |
| 3. Mortal Kombat   | Midway |
| 4. FI Exhaust Note | Sega   |
| 5. Final Lap II    | Namco  |



## JAPON



- |                        |              |
|------------------------|--------------|
| 1. Street Fighter IICE | Capcom       |
| 2. Bakuretsu Quiz M.   | Namco        |
| 3. World Heroes        | Alpha/SNK    |
| 4. Street Fighter II   | Capcom       |
| 5. Fixeight            | Toaplan      |
| 6. S. W. Stadium 92'   | Namco        |
| 7. Super Shanghai      | Hot B/Taito  |
| 8. Aero Fighters       | Video System |
| 9. Capcom World 2      | Capcom       |
| 10. Undercover Cops    | Irem         |

### Máquina Completa

- |                    |        |
|--------------------|--------|
| 1. Final Lap 3     | Namco  |
| 2. Suzuka 8 Hours  | Namco  |
| 3. Arm Champs II   | Jaleco |
| 4. Gun Buster      | Taito  |
| 5. Sonic Blast Man | Taito  |

## AUSTRALIA



- |                         |        |
|-------------------------|--------|
| 1. Street Fighter IICE  | Capcom |
| 2. Art of Fighting      | SNK    |
| 3. World Heroes         | SNK    |
| 4. Seibu Cup Soccer     | Seibu  |
| 5. Bucky O'Hare         | Konami |
| 6. Varth                | Capcom |
| 7. Major Title II       | Irem   |
| 8. Knights of the Round | Capcom |
| 9. Dyna Blaster         | Irem   |
| 10. Capitan Comando     | Capcom |

### Máquina Completa

- |                   |        |
|-------------------|--------|
| 1. Mortal Kombat  | Midway |
| 2. Stadium Cross  | Sega   |
| 3. Final Lap 3    | Namco  |
| 4. Mad Dog McCree | Atari  |
| 5. Final Lap II   | Namco  |

## HONG KONG



- |                        |               |
|------------------------|---------------|
| 1. Fixeight            | Toaplan       |
| 2. World Heroes        | SNK           |
| 3. Bomber Man          | Irem          |
| 4. Varth               | Capcom        |
| 5. Bomber Man World    | Irem          |
| 6. Street Fighter IICE | Capcom        |
| 7. Street Fighter II   | Capcom        |
| 8. Seibu Cup Soccer    | Seibu         |
| 9. Capitan America     | Data East     |
| 10. Aero Fighters      | Video Systems |

### Máquina Completa

- |                 |        |
|-----------------|--------|
| 1. Final Lap II | Namco  |
| 2. Steel Talons | Atari  |
| 3. X-Men        | Konami |
| 4. Race Drivin' | Atari  |
| 5. Terminator 2 | Midway |



# CON MAS DE 12 AÑOS DE SER LIDERES EN LA REPUBLICA MEXICANA

Video Electrónica Games le agradece a ud., operador de máquinas  
de video juego, por su preferencia, ya que gracias a todos ustedes  
seguimos creciendo y nos consolidamos como una de las mejores  
empresas en el mundo de los videojuegos.



**CONTAMOS CON SISTEMAS DE CREDITO:**

**EXISTE UN PLAN ADECUADO A SUS POSIBILIDADES**

**SOLICITE INFORMACION AHORA, PARA QUE**

**EN 72 HORAS PUEDA COMPRAR A CREDITO**

**LAS MAQUINAS QUE UD. ELIJA Y AL PLAZO**

**QUE LE CONVENGA.**

Ahora también en  
en Acapulco nuestra  
nueva sucursal con  
todo lo que ud. conoce  
de nosotros, a precios  
de México.

**AV. CUAUHTEMOC No. 239  
LOCAL 5 EDIFICIO  
ATOYAC TEL. 86-3070**

**PREGUNTE POR NUESTRAS SORPRESAS**

**EN LA COMPRA DE 3 MAQUINAS**

**TABLETAS  
MONITORES  
FUENTES DE PODER  
BOTONES  
PLACAS  
TIMER'S  
FICHAS**



**Fernando Iglesias Calderon Retorno 2 No. 3 Local "A" Col. Jardin Balbuena México, D.F. C.P. 15900**

**Tel. 785-0301 / 784-4486 784-3750 / 785-1318 Fax: 785-1237**



# EPOCA DE CAMBIOS

## Entrevista con Fernando Figueroa



En la actualidad nos enfrentamos a una época de cambios.

La tan comentada apertura de mercados, exige el perfeccionamiento de los sistemas productivos, administrativos y de venta, de tal forma que se procure la agilidad y calidad en los negocios.

Las técnicas promocionales y publicitarias tendrán cada vez mayor importancia para el futuro de las empresas, entre ellas, las exposiciones en el mundo se han convertido en el más importante foro de promoción y concertación de negocios.

En México, cada vez éstas actividades están cobrando mayor importancia. El Ing. Fernando Figueroa Erbes, director de Desarrollo Industrial Ejecutivo, empresa dedicada a la organización de exposiciones, nos comenta al respecto:

**IV. ¿Cuál es el objetivo fundamental de una exposición?**

**F.F.** Una exposición, en esencia, es el conducto más eficiente y económico para poner en contacto a quien oferta un producto o servicio, con quien lo requiere o consume. El visitante a una

exposición tiene la oportunidad de comparar calidades y precios de los productos o servicios que existen para satisfacer sus necesidades. La inversión que realiza una empresa que expone en este tipo de eventos, es mucho menor que la que podría invertir en cualquier medio de comunicación para captar clientes, y con mejores resultados, ya que se genera un contacto personal con el posible cliente.

**IV. ¿Qué tan aceptadas son las exposiciones en México?**

**F.F.** En los últimos años se ha incrementado el nivel de participación de las empresas tanto mexicanas como extranjeras en este tipo de actividades, actualmente en nuestro país existe una gran cantidad de exposiciones, muy pocas reconocidas a nivel nacional e internacional, sin embargo la actual política económica prevee que en corto plazo y actuando correctamente, México puede convertirse en un centro de interés internacional para la realización de actividades que conllevan a múltiples beneficios para la economía nacional.

**IV.** Sabemos que actualmente su empresa está trabajando en una

exposición de máquinas operadas por monedas que pretende ser de carácter internacional.

**¿Cuáles son los objetivos fundamentales de esta exposición?**

**F.F.** Efectivamente, en el mes de mayo de 1993, realizaremos la exposición que hemos denominado "Super Show 93", exposición internacional de máquinas operadas por monedas, la cual independientemente de pretender convertirse en el principal foro de promoción y concertación de negocios en nuestro país de este mercado, tiene como finalidad provocar la integración de quienes pertenecen a esta industria, a efecto de resolver los problemas que la aquejan y poder enfrentar las exigencias del mercado actual, en cuanto a calidades, servicio y desarrollo.

En torno a la exposición se realizarán mesas de trabajo a efecto de analizar la problemática, posibilidades de desarrollo y situación actual de la industria de las máquinas operadas por monedas.

Partiremos de 5 temas fundamentales:

- Relaciones comerciales EUA-México.
- Ventas entre empresas mexicanas.



- Problemática legal y operativa en el D.F. y el interior de la República.

- Estandarización de precios de operadores de máquina por tipos y lugares.

- Problemática de los derechos de autor

Adicionalmente se realizarán cursos de caracter técnico relacionados con la operación y mantenimiento de estos equipos.

IV. ¿Cuántas empresas participarán en esta exposición?

F.F. La Exposición se ha programado con 200 stands de exhibición, se espera la participación como expositores aproximadamente de 130 empresas de las cuales aproximadamente el 20% serán de origen extranjero.

IV. ¿Actualmente ya tiene confirmada

la participación de empresas en este evento?

F.F. Sí, entre otras nos han confirmado su participación:

- HAPP CONTROLS S.A.
- AUMI, S.A. de C.V.
- GRUPO E-4 (Empresa especializada en entretenimiento).
- VIDEO ELECTRONICA GAMES.
- Chrismo
- H.M.B.

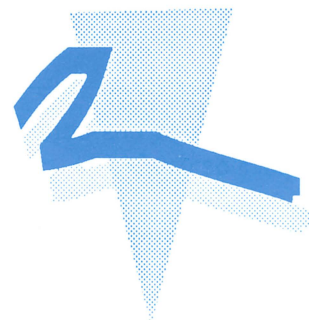
IV. ¿Además de esta actividad qué otras tienen programadas?

F.F. Iniciaremos 1993, con " Expo Futbol 93 " en marzo, " Super Show 93 " en mayo, " Super Deporte 93 " en octubre, estos eventos se realizarán en el Palacio Mundial de las Ferias. Seguiremos con la 2da. Exposición Industrial de la Meseta Central en el mes de noviembre y la Posada del

Regalo en diciembre. Iniciaremos en 1994, con Expo Futbol en el Centro de Convenciones de las Vegas, Nevada, durante el mes de marzo, para continuar con un programa similar al de 1993.

IV. ¿Quiénes apoyan ésta exposición?

F.F. Además de Desarrollo Industrial Ejecutivo como organizador, nos están apoyando la Federación Nacional de Propietarios y Profesionales del Videojuego, y la revista Inter Video.



**Tenemos  
Lo Necesario Para**

**JOYSTICKS**



**Ganarnos tu Negocio**

**PUSHBUTTONS**



**HAPP  
CONTROLS**

**PINBALL PARTS**

**Fabricantes y  
Distribuidores En Controles  
de Calidad Para la**

**Industria Coin OP**

**DRIVING CONTROLS**



**HAPP CONTROLS, inc.**  
106 Garlish Dr. Elk Grove Village, IL 60007  
**(708) 593-6130**  
Fax: (708) 593-6137



# **TODO PARA SUS VIDEO JUEGOS**

**DIRECTAMENTE DEL FABRICANTE EN ORIENTE A SUS MANOS**

**¡ SIN INTERMEDIARIOS !**

ATENCION ESPECIAL A MAYORISTAS, ENSAMBLADORES Y  
PROPIETARIOS DE MAQUINAS DE VIDEOJUEGOS EN MEXICO

**- MEJORAMOS CUALQUIER PRESUPUESTO -**

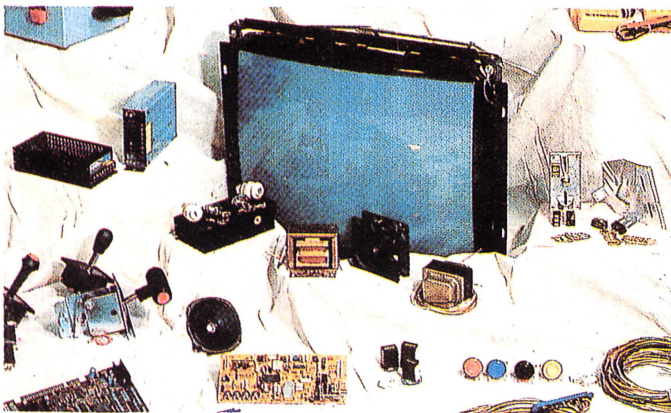
CONTAMOS CON TODOS LOS PRODUCTOS DE MAYOR DEMANDA  
Y DESPLAZAMIENTO EN EL MERCADO DE VIDEOJUEGOS

**MONITORES ¡ SUPER PRECIO !**

FUENTES DE PODER, PLACAS Y SISTEMAS NEO-GEO

**LAS ULTIMAS NOVEDADES AL MAS BAJO PRECIO**

CHAPAS BANCARIAS, MICROS PARA BOTON,  
MICRO SWITCH DE CAIDA, PALANCA TIPO ESPAÑOLA  
ETC., ETC., ETC..



Tenemos Todo en Existencia  
Entrega Inmediata  
Mayoreo, Medio Mayoreo y  
Menudeo  
Precios Especiales a:  
Mayoristas y  
Distribuidores en Provincia

**CUATRO OFICINAS PARA SU COMODIDAD**

**Atención Especial a Mayoristas en esta Dirección**

Vallejo No. 491  
Col. Defensores de la República  
Tel. 567 2571  
Fax. 587 8848

Av. Revolución No. 2286  
Local F-3  
Videolandia  
Guadalajara, Jal.  
Tel. 91 (36) 39-23-70

Av. de los 100 Metros No. 47  
( Frente Central Camionera Norte )  
Tel. 587 6416  
Fax. 587 8848

Calzada de Guadalupe No. 209  
Col. 7 de Noviembre  
Tel. 587 7037  
Fax. 587 8848

ESTOS PRECIOS NO INCLUYEN I.V.A.



## SOBRE INVERSION EN ACTIVOS E INSUFICIENCIA DE CAPITAL

Ing. José Antonio Macías

**S**iguiendo con el análisis de los males más comunes que afectan a nuestros negocios, en este número analizaremos la sobre inversión en activos fijos.

Un activo fijo es todo aquello que nos proporciona un servicio durante un período mayor de un año. Por ejemplo, las máquinas de juegos de video que tenemos en nuestros locales, moviliario, herramientas, terrenos propios, locales propios, etc.; o sea, un activo es todo aquello que pertenece a nuestro negocio.

Estos activos constituyen un gasto diferido. Se hace un gasto de efectivo a un tiempo determinado, pero el costo del activo se carga a los períodos en los cuales se obtiene la utilidad de los servicios. Un negocio tiene sobre inversión en activos fijos, cuando la inversión de tales activos no guarda una proporción con los demás valores del balance, o bien, cuando la capacidad de producción máxima es muy superior a la producción real de la empresa. Dentro de las principales causas por las que se produce este mal se pueden mencionar:

a). Adquisición liberal de activos fijos.

- b). Para eliminar al elemento humano.
- c). Para tratar de reducir los costos de producción.
- d). Para ofrecer mejores ventajas que el competidor.

**Los efectos que produce este tipo de mal en nuestros negocios son:**

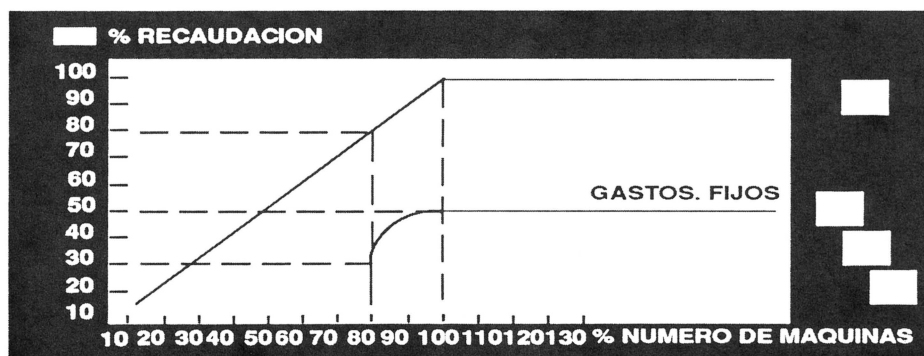
- a). Aumento de los intereses por concepto de financiamiento por la adquisición de activos fijos.
- b). Aumento de los gastos de producción por concepto de depreciaciones, gastos de mantenimiento, gastos de reparación, etc.
- c). Disminución de utilidades.
- d). En situaciones críticas, la liquidación de la empresa.

**Para dar una posible solución a este mal recomendamos lo siguiente:**

- 1. Tratar de vender el activo que no haga falta en la empresa.

- 2. Convencer a socios para retener utilidades varios ejercicios hasta equilibrar la inversión de la planta.
- 3. Obtener créditos a largo plazo.
- 4. Aumentar el importe del capital social mediante la admisión de nuevos socios o de nuevas aportaciones.

Este tipo de mal también es común en nuestro negocio de videojuegos, ya que muchas veces al hacer la apertura de un local, no tenemos el cuidado de ver cuales es el número de máquinas para ese lugar. Es decir, que instalamos máquinas que resultan improductivas, y que en muchos casos, la utilidad sería la misma o menor que si tuviéramos una cantidad menor de ellas. Por esto es mejor considerar un número menor de equipo al programar un nuevo local, e irlo aumentando en forma proporcional a los ingresos contra gastos hasta llegar al punto óptimo.







## **MAL DE INSUFICIENCIA DE CAPITAL**

Existe insuficiencia de capital cuando uno o más activos de la compañía están fuera de proporción; o bien, cuando la relación de capital propio es inferior con el capital ajeno. Entre las causas que producen este mal se encuentran:

- a). Por un aumento en las operaciones de la empresa.
- b). Por aumento del pasivo fijo.
- c). Por operar financieramente con más recursos de los indispensablemente necesarios.
- d). Por mala organización de la empresa.

**Los efectos que produce este mal son realmente difíciles de detectar y se reflejan de la siguiente manera:**

- a). Aumento de los intereses del activo fijo.
- b). Atrazos en los pagos a acree-

- dores a corto plazo.
- c). Reducción del capital de trabajo.

**Para poder corregir este problema recomendamos lo siguiente:**

1. Convencer a los socios de la empresa para retener utilidades.
2. Aumentar el importe del capital social con nuevos socios y nuevas aportaciones.
3. Ver la posibilidad de alquilar bienes de activo fijo tangible, tales como equipo de reparto, maquinaria, etc., con el objeto de no hacer nuevas adquisiciones, ni tener la necesidad de recurrir a créditos a corto o largo plazo.

## **MAL DE INSUFICIENCIA DE UTILIDADES**

Se dice que una empresa o negocio tiene insuficiencia de utilidades, cuando éstas son inferiores en proporción con el capital invertido,

volúmen de operaciones y capacidad de la misma.

**Dentro de las causas que producen este mal, se encuentran:**

- a). Mala administración de la empresa.
- b). Sobre inversión en inventarios.
- c). Sobre inversión en cuentas y documentos por cobrar de clientes.
- d). Sobre inversión en activos fijos.
- e). Insuficiencia de capital.
- f). Deficiencia en las ventas.
- g). Exceso en el costo de ventas.
- h). Exceso en los gastos de administración, venta y financiamiento, etc.

**\*Este mal es el que produce los efectos más conocidos por todos, como:**

- a). Descontento de los dueños.
- b). Despido de personal.
- c). Liquidación de la empresa.





**Para dar solución a este mal, podemos sugerir las siguientes recomendaciones:**

1. Hacer un estudio para reorganizar el negocio.
2. Estudiar todas y cada una de las partidas del estado de pérdidas y ganancias, para determinar sus posibles efectos.
3. Determinar la posibilidad de desarrollar planes de diversificación de nuevos proyectos, nuevos mercados, nuevos negocios, etc.

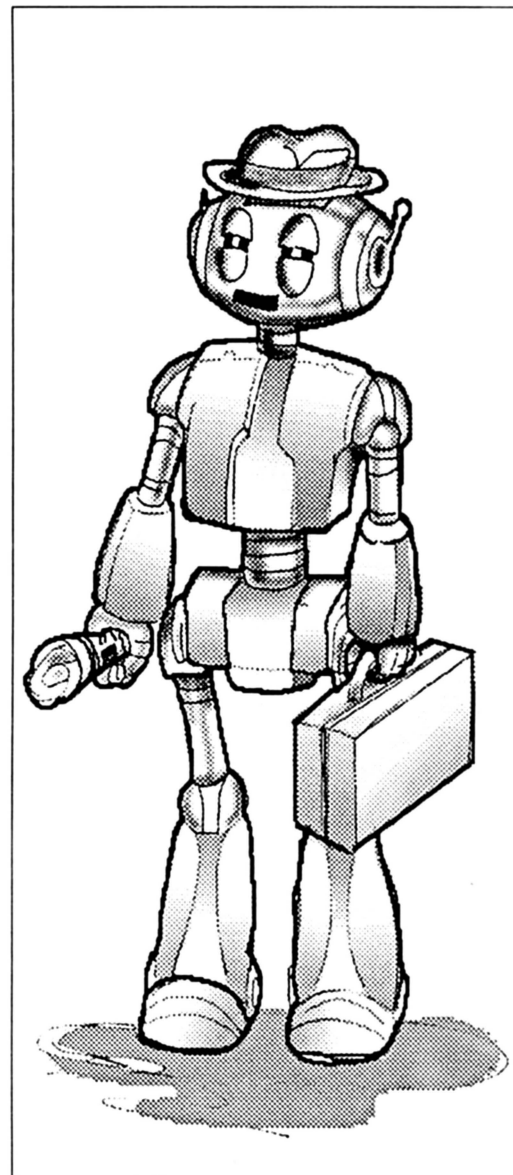
Dentro de las posibles soluciones sugeridas a los diferentes tipos de males que se presentan en nuestros negocios, hemos mencionado el tema de los financiamientos; por lo cual creemos conveniente mencionar que los tipos de financiamientos más manejados son:

- Financiamientos a corto plazo (crédito comercial o mercantil, crédito comercial bancario, préstamos garantizados, etc.).
- Financiamiento a plazo intermedio.
- Financiamiento a largo plazo (Pasivo, arrendamiento, propietarios, socios residuales, utilidades retenidas).

- Mercados de dinero y capital.

Una vez que se ha decidido sobre la naturaleza de la necesidad de fondos, el siguiente paso es la obtención de los mismos. Las formas de financiamiento definidas anteriormente cubren las fuentes de fondos, arregladas de acuerdo con el período de tiempo para el cual se obtienen los fondos; empezando con fondos a corto plazo, para concluir con fondos a largo plazo. Existen ciertas limitaciones inherentes en todo este programa, por ejemplo: que no existe en realidad una línea definida para distinguir entre un préstamo a corto plazo con otro préstamo a intermedio o largo plazo. Además, un arreglo que comienza con un préstamo a corto plazo, puede convertirse en préstamo a largo plazo por la imposibilidad del deudor para pagar en el tiempo pactado.

*En el siguiente número, iniciaremos el estudio de cada uno de éstos financiamientos.*





# LA FEDERACION SE INTEGRA AL FORO DE PROFESIONALES Y TECNICOS

El día 6 de noviembre del año en curso se firmó el acuerdo para la creación del Foro de Profesionales y Técnicos del D.F. por las siguientes Asociaciones: ARMAC, FENASEM, LER, SOMLA, INCOPSE, IPONAP, SMI, UNVET y FENAPROVI (Federación Nacional de Asociaciones de Propietarios y Profesionales del Videojuego A.C.), entre otras.

En la firma de este Acuerdo participaron como testigos de honor, el Diputado Fernando Lerdo de Tejada, el Diputado Pedro Ojeda Paullada, el Diputado Eloy Cantú Segura, el Senador Manuel Aguilera Gómez; y los Representantes Francisco Elizondo Mendoza y Alfredo de la Rosa Chávez.

En la reunión para crear el Foro de Profesionales y Técnicos, también estuvo presente el Lic. Carlos Martínez Sánchez, presidente de FENAPROVI y APROMAVI. Igualmente su Comité Ejecutivo Nacional, integrado por el Sr. Juan Espinoza Ortiz, presidente de AMOEVIS; Sr. Juan Salvador Patlani, presidente de AMO-MEAC; Sr. Ricardo Ruíz López, presidente de AMPOJEMV; y el Sr. Edmundo Valay, presidente de AMOVAC.



Lic. Victor M. Ampudia  
Asociación de Economistas

Los directivos de FENAPROVI se manifestaron dispuestos a participar activamente en este Foro en pro de las causas ciudadanas y sociales, convencidos de que a través del Foro vendrán beneficios a la sociedad mexicana, porque será amplio y democrático.

La apertura estuvo a cargo del Lic. Victor Javier Ampudia, de la Asociación de Economistas Revolucionarios, quien expresó que "la vieja demanda de los profesionales y técnicos de tener un espacio de participación, se ve cumplida con la constitución del Foro de Profesionales y Técnicos". De la misma manera señaló que "el 20 de octubre se formó la Comisión Organizadora del Foro, a cargo del Ing. Carlos González Arriaga; dicha



Directivos de FENAPROVI:  
Edmundo Valay, Ricardo Ruíz, Carlos Martínez, Juan Espinoza, Salvador Patlani





Juan Espinoza y Ricardo Ruíz  
juntó al Dip. Juan José Castillo

Comisión se reunió posteriormente el 29 de octubre para proponer la estructura del Foro de Profesionales y Técnicos, por lo que finalmente el día 6 de noviembre se firmó el acuerdo definitivo para su formal creación".

Durante las actividades FENA-PROVI participó convencido de que la constitución del Foro, es un avance significativo para los profesionales y técnicos, puesto que les permitirá expresar sus convicciones en defensa de las causas justas.

El Diputado Federal, Pedro Ojeda Paullada señaló durante su intervención que "la importancia de los partidos es muy amplia y de interés público." Por su parte, el Representante de la Segunda Asamblea del Distrito Federal, Carlos González Arriaga, Coordinador de la Comisión Organizadora del Foro de Profesionales y Técnicos, se dirigió a la audiencia para dar un esbozo histórico de la participación de las asociaciones, círculos y clubes profesionales, como representantes de la clase media, desde la Revolución Mexicana hasta nuestros días. En su discurso resaltó la formación del Foro de

Profesionales y Técnicos, como el resultado de la larga e importante tarea desempeñada en el Partido Revolucionario Institucional; además aseguró que será "un Foro plural, abierto, amplio y participativo".

En su discurso, el Diputado Eloy Cantú Segura señaló que "el Foro de Profesionales y Técnicos forma parte del Frente Nacional Ciudadano, que también estará integrado por la Coalición Nacional de

Agrupaciones de Producción y Servicios, y el Movimiento Ciudadano". Sobre el Frente Nacional Ciudadano dijo:

"El Frente Nacional Ciudadano no tiene una estructura, ni jerarquías, sino causas comunes. Constituye una nueva fase de la evolución de UNE, que se transforma en estas instancias, ampliando su relación con las nuevas bases sociales, adaptando las tácticas más pertinentes para corresponder a la



Juan Espinoza, Carlos González, Carlos Martínez, Ricardo Ruíz, Salvador Patlani y Edmundo Valay



Juan Espinoza, Carlos Martínez, Edmundo Valay y Salvador Patlani

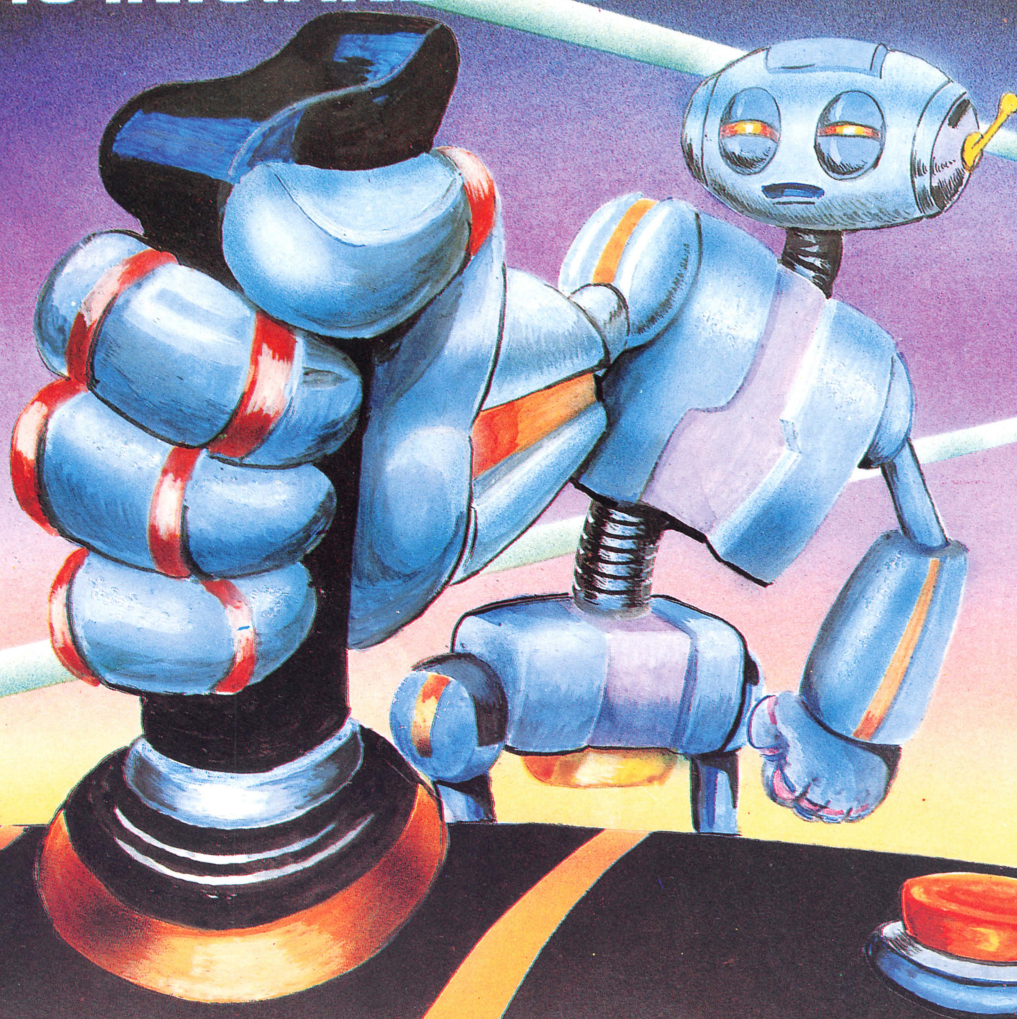




**VIDEO**

ENTRETENIMIENTO

**¡ SUSCRIBASE A INTERVIDEO ! ¡ GANE  
DINERO INICIANDO SU PROPIO NEGOCIO !**



En México, la industria de los videojuegos y el entretenimiento está en pleno desarrollo en México y es hoy la mejor opción para invertir y obtener jugosas ganancias.

*Inter Video* le informa sobre las últimas novedades y los mejores precios en el mercado. Suscríbase hoy utilizando el cupón que se incluye en este número. Haga su cheque a nombre de *Revista Inter Video S.A.*

\* Si usted tiene máquinas, equipo o refacciones usadas que quiere vender, ¡Anúnciese sin costo en *Inter Video*! Oferta válida sólo para particulares previa comprobación.

\* Pida mayores informes a:

*Revista Intervideo S.A.*  
Av. Río Consulado 262  
Col. 7 de Noviembre  
07840 México, D.F.  
Tel. 551-5441; FAX 760-5506



dinámica de la población."

En el Frente Nacional Ciudadano, participará la Federación Nacional de Asociaciones de Propietarios y Profesionales del Videojuego, a través del Foro de Profesionales y Técnicos. FENAPPROVI canalizará las demandas de sus socios siempre en defensa de las causas ciudadanas.

La creación del Foro de Profesionales y Técnicos del D.F., se constituye en el marco de la refundación estructural del partido, propuesta por el Lic. Genaro Borrego Estrada, presidente del Comité Ejecutivo Nacional del PRI.

La reunión finalizó con la firma del documento que formaliza el inicio del Foro de Profesionales y Técnicos del Distrito Federal. Por FENAPPROVI firmó el Lic. Carlos Martínez Sánchez, quien considera la integración de la Federación al



Lic. Carlos Martínez, Pte. de FENAPPROVI y Juan Espinoza Srio.



Asistentes a la firma del Foro de Profesionales y técnicos del D.F.



Rep. Carlos González, Sen. Manuel Aguilera y Dip. Pedro Ojeda Paullada

Foro "como un gran avance, en virtud de la posibilidad de generar consensos en relación a los intereses de la ciudadanía.



Dip. Pedro Ojeda Paullada  
En la firma del Foro  
de Profesionales y técnicos del D.F.



# LOS ULTIMOS, LOS MAS NUEVOS

## LETHAL ENFORCERS

(Konami)

La empresa Konami ha lanzado al mercado el juego "Lethal Enforcers", para que dos jugadores armados con pistola se diviertan en un escenario protagonizado por policías y ladrones. En la trama del videojuego, los jugadores son detectives que trabajan en una peligrosa sección de la ciudad y deberán ayudar a un patrullero que persigue en su auto a los maleantes que robaron un banco. Posteriormente son llamados para participar en la aventura de proteger a los ciudadanos de Chinatown, de los ninjas y villanos que los atacan; luego irán al aeropuerto de la ciudad para neutralizar un atentado y hacer una confiscación de drogas; y por último son enviados a despejar los gases tóxicos de una planta de productos químicos.

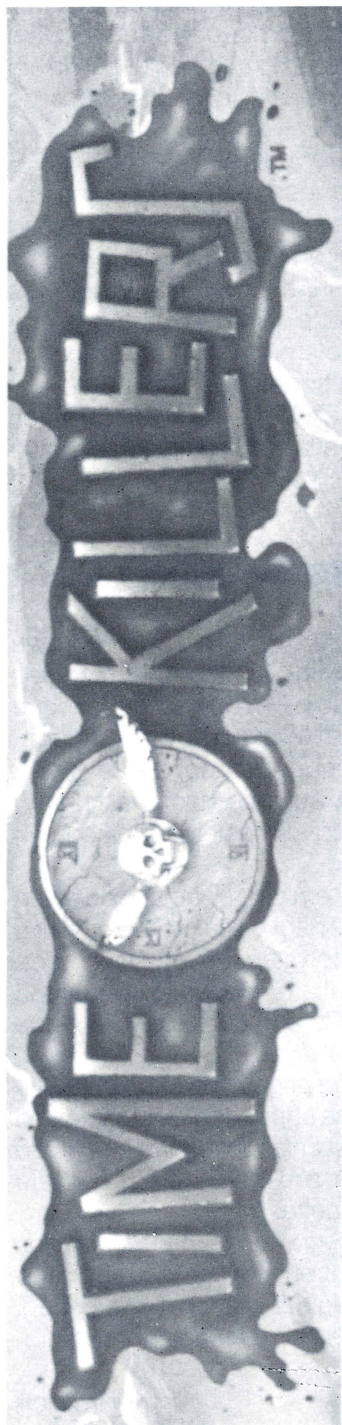
Cada etapa del juego contiene varias escenas diferentes e inesperadas sorpresas. Los jugadores deberán ejercitarse mientras prueban y mejoran sus disparos en la diversas distancias que aparecen en las escenas y etapas del juego.

## TIME KILLERS

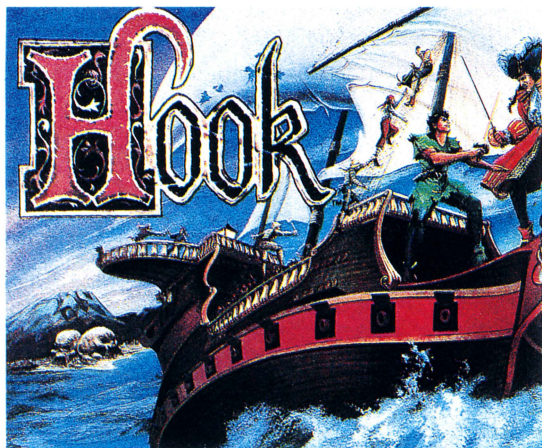
La empresa Strata introduce el juego "Time Killers", un juego fantástico para uno o dos jugadores y con personajes animados por una graficación de 32 bits y alta resolución. "Time Killers" cuenta además, con un sofisticado arte de fondo tri-dimensional y música original con edición de sonido. El escenario del juego se desarrolla a cientos de años en el futuro, donde el universo se encuentra en un estado de caos.

Ocho guerreros provenientes de diferentes épocas y con variadas tácticas de lucha, repentinamente se encuentran a sí mismos envueltos en un extraño escenario del tiempo. Estos tendrán pleitos entre sí mismos en luchas sangrientas, tratando de conquistar los ocho mundos y un último mundo desconocido que promete la inmortalidad. Los personajes son: Thugg, el cavernario; Leif, el vikingo; Musashi, el samurai; Wulf, el caballero; Rancid, el rockero punk; Orion, el cazador; Matrix, la guerrera intergaláctica; y Mantazz, un extraterrestre con pies de pesuña e inteligencia de insecto.

Durante la lucha, los personajes pueden usar los pies o brazos, y herir a sus adversarios causándoles sangrados o desprendimiento de miembros. Podrán continuar peleando aún que hayan perdido dos de sus miembros; pero serán eliminados cuando pierdan su cabeza. El juego trabaja con el monitor en forma horizontal y cinco botones de control.







## HOOK

(Irem)

El famoso productor Steven Spielberg llevó a la pantalla la película titulada "Hook" (Garfio), basada en la popular leyenda infantil de "Peter Pan". Ahora la empresa IREM la ha puesto en el mercado como un juego de super acción. Tal como en la película, la pregunta es ¿qué pasaría si Peter Pan creciera? Siguiendo la misma trama, encontramos a un Peter Pan adulto que deberá regresar a la "tierra de nunca jamás" para combatir al nefasto capitán Garfio y salvar a los niños. Afortunadamente Peter será ayudado por los muchachos perdidos; incluyendo a Rufio, Ace, Pockets y Thudbutt. Hasta cuatro jugadores podrán participar en la batalla al seleccionar cualquiera de estos cinco personajes, (aunque uno se podrá preguntar cómo resolver el problema si todos quieren ser Peter Pan o el capitán Garfio). Las escenas de lucha se desarrollan a lo largo de la "tierra de nunca jamás", empezando en el barco del pirata, en la bahía, en un banquete, etc.; hasta llegar a un total de seis etapas.

El juego es controlado por la siempre popular palanca de 8 movimientos direccionales y dos botones, para ataque y salto respectivamente. Al presionar ambos al mismo tiempo, usted podrá intentar el ataque barredor; y al empujar con la palanca y presionar los diferentes botones, el jugador podrá evadir los ataques del enemigo. Aunque nadie lo sabe con exactitud, algunos han asegurado que hay más de 100 movimientos que el jugador puede ejecutar con sus dedos en el personaje elegido.

Por supuesto, además de pelear y saltar, Peter Pan puede volar aunque "campanita" no esté a su lado para salpicarlo con el polvo mágico.



## WARRIORS OF FATE

(Capcom)

Shang-Lo es un país gobernado por la muerte y la violencia causada por la tiranía del tenebroso señor de Akkila-Orkhan, quien a pesar de su gracioso nombre, ha establecido un reino de terror. Aunque sus acciones han logrado derribar el tratado turístico de Shang-Lo, gastó en armas mortíferas el pequeño tesoro que tenía. Ahora, después de haber conducido a su país hacia la ruina y desesperación, Akkila-Orkhan ha puesto su codiciosa mirada en los países vecinos.

Mientras su sombra de conquista se extiende, solo existe un hombre capaz de levantarse contra esta negra marea. Su nombre es Kuan-Ti, quien con la ayuda de cinco grandes guerreros de nombres: Abaka, Kassar, Portor, Subutai y Kadan, le pegará a Akkila donde más le duele hasta obligarlo a la sumisión - aunque eso fuera lo último que logre hacer en su vida.

Warriors of Fate, último juego de acción presentado en pantalla horizontal por la empresa Capcom, ofrece al jugador la oportunidad de combatir al líder de un régimen dictatorial opresivo, situación poco común el día de hoy, cuando la mayoría de los juegos desarrollan peleas en escenarios de la calle.

Todos los gráficos que aparecen en el juego fueron diseñados por el famoso caricaturista Hiroshi Motomiya, quien con sus creaciones ha ganado a millones de seguidores en todo Japón. Este juego se conoce en Asia bajo el nombre de "Sangokushi II".

CONTINUA PAG 18



# GRAND PRIX STAR™

¡SIENTA LA DIFERENCIA CON GRAND PRIX STAR!

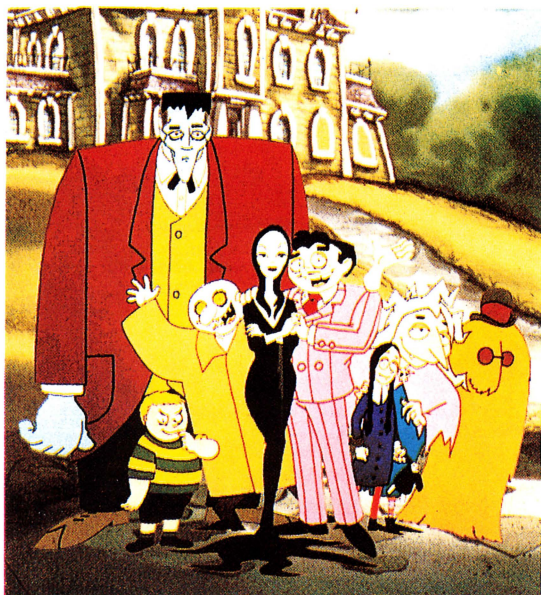


*Video  
Challenge*

Video Challenge, S.A. de C. V.  
Chilpancingo No. 9 -102  
Col. Condesa  
06100 México, D.F.  
Tel. 564-6017, 564-5182  
Fax. 564-5079

- MAQUINA COMPLETA o KIT para que usted lo ensamble.
- COMPETENCIA ULTRA-REAL. Se surte individual para 1 jugador o entrelazado para 2 y hasta 4
- ACCION ULTRA-REAL. Tres pistas a elegir (Japón, Alemania y Mónaco) hacen de éste, el juego de carreras más desafiante que existe.



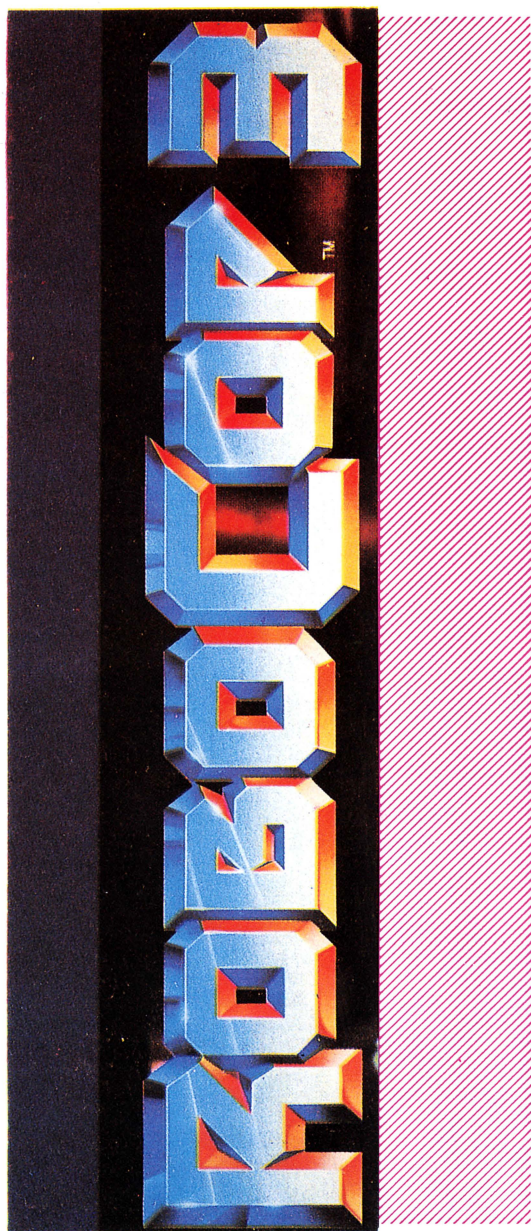


## THE ADDAMS FAMILY AND ROBOCOP 3 ■ (Ocean of America)

La empresa Ocean of America ha sacado al mercado los juegos titulados "La Familia Addams y Robocop 3", antes solo para casa, pero ahora disponibles para las máquinas profesionales equipadas con Nintendo Super System.

En el juego de la Familia Addams ¡Morticia ha sido raptada! Su excéntrico y amado esposo, Gomez, deberá localizar y rescatar a todos los miembros de su familia, antes de poder liberarla de sus captores. Gomez enfrenta muchos obstáculos en el camino, pero gracias a "Cosa" encuentra pistas en varias habitaciones de la mansión.

En Robocop 3, el hombre máquina ha regresado para proteger los derechos de los ciudadanos de la ciudad de Detroit. El está equipado con un brazo de armas poderosas capaces de detener a todo un ejército. Prepárense para ver si Robocop podrá sobrevivir ante el ataque de todo un batallón de ED-209's y al robot ninja llamado Otomo.

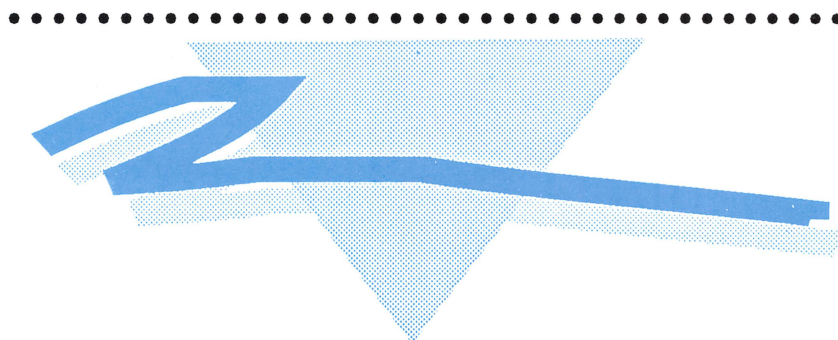


## RIDING FIGHT ■ (Taito)

¿Qué es lo que podríamos obtener al combinar las películas "Midnight Run" (donde el actor Robert De Niro hace el papel de cazador) y "Back to the Future II"?, no estamos seguros, pero la verdad es que la acción es lo que menos faltaría. Bueno, pues la empresa Taito consiguió los permisos correspondientes y ha sacado al mercado "Riding Fight", su último juego para simulador. En el juego usted es el cazador, y como tal será su trabajo perseguir y atrapar a los chicos malos. Las acciones se desarrollan en una de esas carreteras que parecen estrecharse constantemente, además de tener muchas curvas que hacen la acción más interesante. Si usted está pensando en manejar un auto tipo Porsche, está totalmente equivocado, pues en su lugar estará atado en una de esas tablas (patinetas) como la que usó para escapar el joven de la película "De vuelta al Futuro II".

Mientras conduce a través de sinuosos caminos, también deberá pelear con el líder de una organización de criminales conocido como Serpiente mortal (Deathserpent). El juego es controlado con la palanca de 8 movimientos direccionales y tres botones (golpe, salto y ataque). Además de contar con una serie de ataques especiales como el golpe de rayo, la super patada, el rompe cuellos, etc. Con toda esta variedad de poderosas armas a su alcance, el villano Serpiente tendrá pocas posibilidades de sobrevivir.

En el juego hay un total de cinco etapas que se desarrollan en escenarios de varios lugares del mundo, principalmente de Estados Unidos y el Medio Oriente.





# PORQUE LOS JUEGOS SON MAS CAROS EN MEXICO

Ing. Héctor Alvarado M.

Estimados lectores, queremos informarles que a partir de hoy, estaremos agregando un suplemento con "hojas de datos" de juegos pasados y recientes; así como diagramas de monitores y fuentes. En ocasiones incluiremos también algunos tips para instalar, programar o reparar los mismos.

Por otra parte, quisiera en ésta ocasión, hacer referencia al comentario que hizo el Sr. René López, ejecutivo de la empresa Romstar, durante la entrevista que concedió el mes pasado a nuestra revista en relación a las tarjetas no originales o "copias" en México. A fin de cuentas, la diferencia de opiniones es lo que nos puede conducir hacia la realidad y la búsqueda de soluciones definitivas.

Desde mi punto de vista, el problema principal radica en la intermediación que algunas compañías norteamericanas han estado haciendo de los productos fabricados en otros países. Haciendo un poco de historia, encontramos que la mayor parte de las tabletas y juegos originales son desarrollados y fabricados en Japón; las principales compañías gastan elevadas

sumas de dinero para pagar a los mejores ingenieros y diseñadores, motivo por el cual éstos juegos terminan por costar más que las copias, pues las últimas no requieren de tan especializado equipo de personas en su fabricación.

Sin embargo, el problema no radica solo en eso, sino en que las compañías norteamericanas toman las distribuciones exclusivas, les agregan la máquina completa y obviamente el producto final ("máquina dedicada") se encarece increíblemente. Como

ejemplo podemos citar el caso del conocido juego Street Fighter II edición de campeones, sobre el cual la compañía Capcom de Estados Unidos negó su venta en el formato de "kits" y solo se podía vender en el mercado norteamericano en lo que se conoce como "máquina dedicada." Para México y el resto de Latinoamérica no había nada disponible a la venta; tal vez ellos pensaron que los operadores se iban a esperar para obtener el juego hasta que Capcom de E.U.A. quisiera atender éste mercado. Como lo comentó el Sr. René López, el negocio de Capcom de Japón es





vender tarjetas, no máquinas; así que nos causó gran sorpresa que la compañía japonesa no se haya dado cuenta del grave error que se estaba cometiendo en los Estados Unidos. Pensamos que ese error fue la causa principal de que Capcom haya perdido un gran mercado, dando la oportunidad para que los fabricantes de juegos copia rápidamente lo introdujeran en Latinoamérica sin el temor a la competencia.

Es evidente que el ejemplo anterior tipifica el caso de otros muchos juegos que se encuentran en nuestro mercado; pero la cuestión no se detiene allí, ya que otra de las cosas que se deben considerar, es la gran diferencia que existe entre la economía de los Estados Unidos y la de los países latinoamericanos.

No se puede vender un juego al mismo precio en Estados Unidos que en Latinoamérica, pues la recuperación de la inversión es de 50 % a 100% más rápida para ellos.

Una compañía así lo vio e hizo el cambio, aunque para llegar a entenderlo tardó casi 18 meses; ¿quién y cómo fue?, pues nada menos que S.N.K. con su producto Neo Geo, quien en 1990 trató de introducirlo en la forma "normal" con máquina dedicada. Primero lo intentó a través de la compañía Romstar y fue un fracaso, pues a pesar de ser un gran producto no pudieron vender lo que esperaban. Después trataron de venderlo directamente a través de una oficina que abrieron en San Francisco, California; pero por ofrecerlo en su

formato de máquina dedicada, cometieron nuevamente el error. Por último, cambiaron de administración, se unieron a su oficina de Los Angeles, e hicieron lo más importante: cambiar de mentalidad. Comenzaron a vender solo el sistema y ¡que gran acierto!, pues a la fecha han logrado vender lo que ellos mismos jamás se imaginaron.

Otro de los problemas es que, para los juegos originales no hay refacciones disponibles para México o América Latina (quizá por pensar que también les vamos a hacer copias). De ésta manera encontramos que, lamentablemente los juegos copia siguen siendo más fáciles de conseguir, más baratos, y lo más importante: tienen refacciones.

## Otra Dimensión en Máquinas de Video Juegos y Entretenimiento

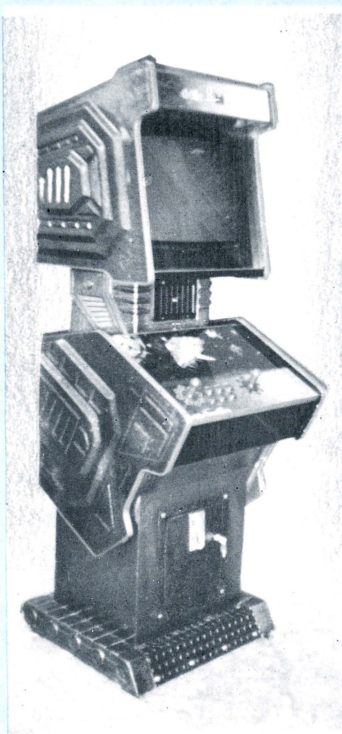
Los pequeños detalles son las grandes diferencias que caracterizan a nuestras máquinas.

Fabricantes de máquinas en fibra de vidrio (Diseños exclusivos).

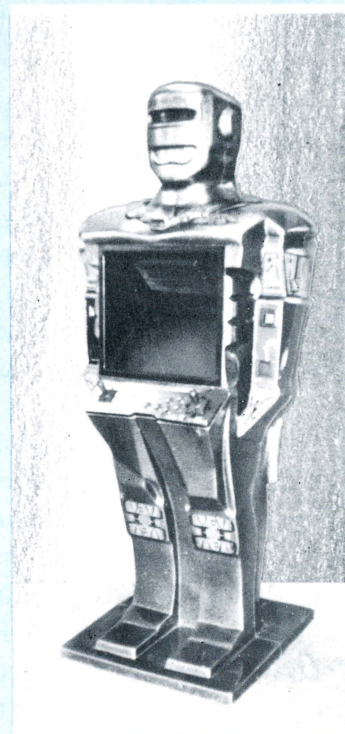
- \* Venta, servicios y refacciones (Tarjetas, fuentes, monitores, sistemas, etc.).
- \* Controladores de tiempo para cualquier sistema.



**Kiddie Rides de México,  
S.A. de C.V.**



**R O B O T R O N**



**ROBOT KRM-FV19**

Canela 143 - D  
Col. Granjas,

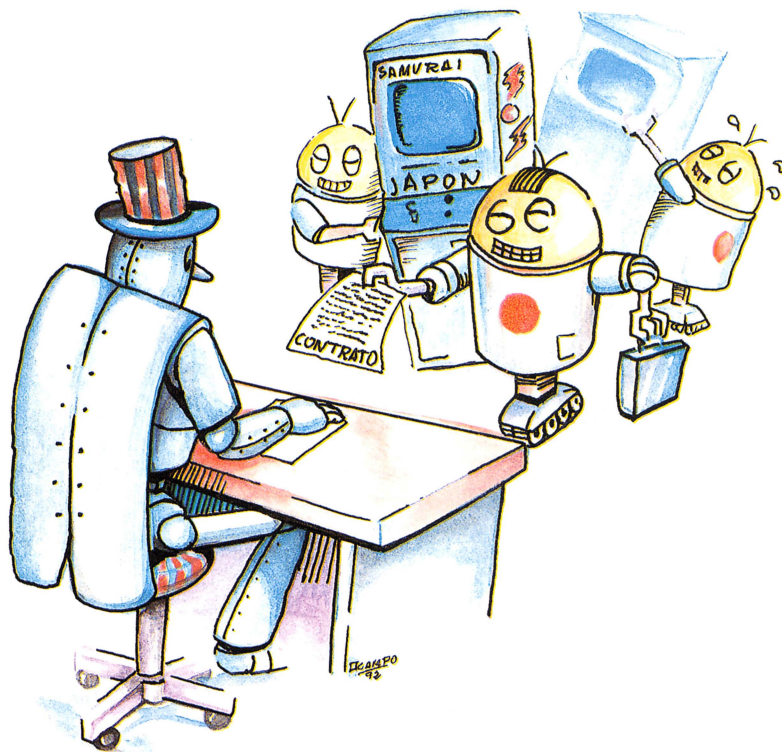
Tel /FAX (91-5) 650-7968  
08400 México, D.F.



## Se agudiza el conflicto en Estados Unidos por la incursión de firmas japonesas en el mercado

El discutido asunto de las empresas japonesas que operan máquinas en rutas de los Estados Unidos ha comenzado a provocar serios debates que pueden afectar a la industria de los videojuegos. Durante la AMOA Expo 92', el entonces presidente de esa Asociación, Sr. Gene Urso, comentó con tristeza que de no darle pronta solución a éste problema, bien podría convertirse en un asunto más delicado que el de la lucha contra las copias. Urso agregó que, el derecho de comercio de las firmas japonesas o la unión de éstas con otras norteamericanas, es perfectamente ético y legal.

Ante tal situación, algunos operadores nacionales han comenzado a preocuparse por sus propias rutas, ya que la competencia que se avecina puede dejarlos fuera del negocio. De igual manera, los distribuidores tomaron medidas precautorias, luego de conocer que un agente de una importante compañía japonesa ha estado intentando comprar nuevas rutas al



Oeste de los Estados Unidos. Algunos observadores aseguran que en cualquier momento el asunto se dará a conocer públicamente.

## Se anuncian Exposiciones para países de la ex-Unión Soviética

El Sr. George Herman, ejecutivo del Grupo ABP, ha anunciado los planes que tiene su empresa para la presentación de varias exposiciones tipo Show, para las ciudades de Praga, Checoslovaquia y Varsovia. En esos países de la ex-Unión Soviética, el interés por los equipos y juegos de entretenimiento ha ido en aumento año con año. De acuerdo con el Sr. Herman, quien ha conducido Shows durante dos años consecutivos en Polonia,

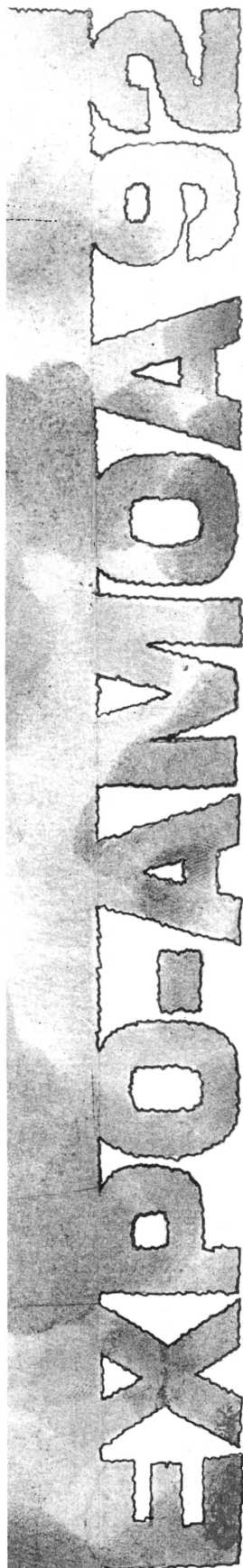
comentó que la industria en Europa Oriental ha crecido dramáticamente y que según las estadísticas, solo en Polonia existen alrededor de 1,000 operadores.

Los Shows para Praga, Checoslovaquia y Varsovia, están programadas para tener verificativo los días 16 al 23 de abril de 1993. Se espera que pronto otros países del ex-bloque soviético se abran a la industria del entretenimiento.

## La AAMA propone establecer oficinas internacionales para detener las copias

Durante un reciente Show celebrado en Tokio, se reunieron





los ejecutivos de las Asociaciones JAMMA, AAMA, AMOA y BACTA, para discutir una propuesta presentada por el Sr. Robert Fay, Vicepresidente de la AAMA para crear una red de oficinas en el mundo, cuyo propósito principal sería la detección y detención del flujo de las tabletas de juegos no originales que poco a poco han invadido el mercado.

En una carta especial escrita por el presidente de la AAMA, Bill Rickett, al presidente de JAMMA, Sr. Hayao Nakayama, le explica los esfuerzos realizados por Fay a nombre de la empresa Capcom de Estados Unidos y Video Systems para controlar la invasión de tabletas copias, no solo en Asia, sino también en Italia y España. Todavía no se ha decidido al respecto.



### **Lo mejor de la Expo AMOA 92'**

De acuerdo a los comentarios hechos por aquellos que tuvieron la fortuna de asistir a la Expo AMOA 92', hacía tiempo que no se veían los rostros sonrientes de tanta gente optimista. Todos se mostraron satisfechos, de buen humor y muy pocos presentaron quejas sobre alguna situación.

La asistencia a esta exposición, celebrada en el hotel Opryland de la ciudad de Nashville, fue de poco más de 7,500 personas, cifra que sobrepasó en mucho a los pronósticos más optimistas. Durante los días del evento se entrevistó a varios operadores, quienes con toda honestidad respondieron de acuerdo a sus observaciones. Uno de ellos comentó que los exhibidores presentaron más equipos de tipo "destreza" que de video; dijo que "quizá todos andan en busca de ese algo que hace falta para recobrar la confianza en las inversiones". No obstante, fueron muchos aquellos que se dieron cita para ver las últimas novedades en videojuegos.

Entre los exhibidores más visitados estuvieron los de la empresa SEGA, quien con su simulador "Virtua Racing" atrajo la atención de los asistentes durante los tres días que duró la Exposición; otros importantes lanzamientos fueron: el juego de Konami titulado "Lethal Weapon"; "Mortal Kombat", de Williams; "Wild Pilot", de Jaleco; "Time Killers" de Strata; y dos juegos mostrados por la empresa SNK para su sistema Neo Geo: "Art of Fighting y World Heroes".



**CONTINUA PAG 24**



# UN NEGOCIO

## GARANTIZADO

Si quiere iniciar un buen negocio o complementar el que ya tiene, le ofrecemos lo que necesita.

**Chrismo, S.A. de C.V.** pone a su disposición el servicio más completo, novedoso y moderno en el mercado de video juegos.

Tenemos máquinas en diferentes modelos y tamaños que se ajustan a sus necesidades de espacio.

Además de contar con el mejor servicio, estamos especializados en reparaciones, mantenimiento y retrocedas, con el respaldo de una garantía. Así como sistema de asesoramiento y entrega a domicilio tanto en el D.F. como en toda la República.

Nos ponemos a sus órdenes en:

### Oficinas generales

Texcoco 1218, Col. Clavería

Tel.: 341 79 44 - 5082, 396 4056

Fax: 341 5131

### Sucursal Roma

San Luis Potosí 124, Col. Roma

Tel.: 574 5672, 0159, 498 y 3866

Fax: 564 4281

### Sucursal Sta. Ma. la Ribera

Nogal 43-E Col. Sta. Ma. la Ribera

Tel. 566 2330 y 705 3026

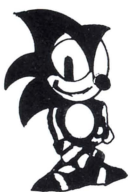
Fax: 705 2855



## CHRISMO

S.A. DE C.V.

TABLETAS, CONVERSIONES, MAQUINAS COMPLETAS Y TODO LO RELACIONADO CON VIDEO JUEGOS.



# MAGIC GAMES



VENTA DE MAQUINAS PROFESIONALES Y SEMIPROFESIONALES EN GABINETE DE ROBOT

EN PRECIO, CALIDAD Y GARANTIA NADIE NOS GANA YA QUE SOMOS FABRICANTES

ASESORIA LEGAL Y TECNICA ENTREGA INMEDIATA

CONSULTE NUESTROS PRECIOS Y RECUERDE DESPUES DE LA VENTA EL SERVICIO ES LO QUE CUENTA

PREGUNTE POR NUESTRO PLAN DE CREDITO PARA MONTAR SU LOCAL

ATENCION PERSONAL

GITANAS Y PRUEBAS DE FUERZA

## TEL.Y FAX. 684-6986





## Campeón de resistencia

La empresa Namco lo ha logrado de nuevo! Después del gran éxito mundial obtenido por sus juegos en simulador titulados Final Lap y Final Lap 2, ahora se han lucido con el último de la serie llamado Final Lap 3. Este juego se puede adquirir en cualquiera de sus tres formatos: el simulador para dos jugadores, la máquina para un jugador; y el equipo especial diseñado para convertir su Final Lap 2 a la nueva versión.

Cuatro nuevas pistas que van desde las rectas de Inglaterra hasta las cerradas curvas de San Marino desafían a los jugadores. Jugar contra la computadora es divertido, sin embargo, Namco asegura que la competencia contra otros jugadores es lo que hace del simulador la verdadera diferencia.

La versión del simulador incluye asientos movibles y controles con extraordinario realismo, entre otros, un volante, una palanca de velocidades y pedales para acelerar y enfrenar. La empresa Namco, orgullosa de su nuevo lanzamiento, invita a los amantes de la velocidad a poner a prueba sus habilidades en su Final Lap 3.



## El juego Street Fighter II Turbo saldrá al mercado en diciembre

El consejero general de la empresa Capcom en los Estados Unidos, Sr. Ian Rose, ha persistido con su advertencia de que deben "desistir" todos aquellos que sin autorización han estado produciendo y vendiendo equipos adaptados con acelerador para su juego Street Fighter II edición de campeones. Al mismo tiempo, Rose comentó que su empresa ha estado trabajando duro para que en el mes de diciembre salga al mercado el juego original de Street Fighter II "turbo-cargado".

De acuerdo a su información, se actuará legalmente contra aquellos que insistan en producir o distribuir productos de su empresa que no han sido autorizados. El abogado de Capcom que conduce el caso solo hizo referencia de tres o cuatro empresas que han comercializado ese producto, pero aseguró que existen muchas más que todavía no han descubierto. De acuerdo a sus declaraciones, Capcom distribuirá directamente sus productos y no a través de Romstar, como se había anunciado.



# Historia de los Videojuegos de Casa

Sr. Gerardo Gómez Torres

Hace 20 años se fundó la compañía Atari por el Sr. Nolan Bushnell, tomando el término "Atari" no del popular juego japonés "GO" como muchos norteamericanos afirman, sino de un juego llamado "Gomoku", también de origen japonés, el cual es una especie de Gato que se juega en un tablero de 64 cuadros y consiste en ligar 5 fichas del mismo color en línea recta o diagonal.

Esta compañía comenzó con el juego operado por monedas llamado "Pong", cuyo modelo original se encuentra en el Instituto Smithsonian en Washington D.C. Posteriormente salieron varios videojuegos para uso doméstico a la venta, que tenían integrados uno o varios juegos que no podían ser modificados, y que básicamente eran una variante del "Pong". En México salió a la venta el "Nezapong".

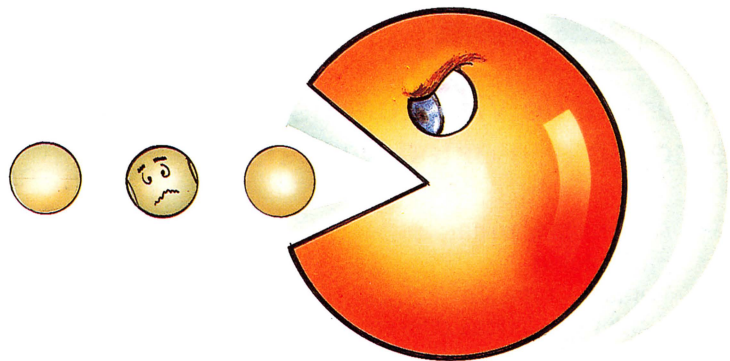
En el año de 1978 surgió el "Odyssey 2" de Magnabox, mismo que por su elevado precio solo fue comprado en círculos selectos. También fue lanzado al mercado el

popularísimo Atari 2600, con juegos como el inolvidable Pac Man, Asteroides, Space Invaders, Defender, Berzerk, entre muchos otros más que hicieron rápidamente de este sistema el entretenimiento favorito de la gente que podía pagar entre \$ 150.00 y \$ 200.00 dólares por el sistema que traía incluido un juego de solo ¡32 kilobits!, pero a pesar de lo que se quiera o pueda pensar, era sumamente divertido.

Este sistema se convirtió prácticamente en el estándar de la

industria de los videojuegos de casa, a pesar de la aparición del sistema "Intellivision" de Mattel, que era más caro y los juegos más difíciles de conseguir- aunque hay que reconocer que tenía mejores gráficas y en nuestro país acaparó la atención de aquellos que podían permitirse ese lujo.

Al final de los setentas, principio de los ochentas, apareció además de decenas de juegos para los sistemas existentes el "Vectrex", prácticamente desconocido en





nuestro país, con tecnología tomada de las arcadas y conformado en un sistema con apariencia similar a las modernas computadoras Macintosh- con el monitor integrado (desgraciadamente era monocromático).

También fue lanzado "Coleco-vision" de la marca Coleco, con mejores gráficas que los sistemas en el mercado, y prácticamente al mismo tiempo Atari decidió poner a la venta su nuevo sistema Atari 5200, el cual a pesar de tener mejores gráficas y sonido que su antecesor (2600), no fue aceptado como se esperaba, porque independientemente de que los controles eran difíciles de manejar,

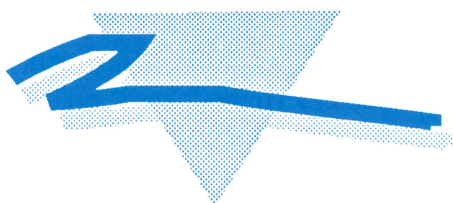
el público (en especial el norteamericano) se sintió "traicionado". El sistema no duró ni un año en el mercado.

A mediados de los ochentas, Atari intentó resurgir con un sistema llamado "7800", el cual era compatible con el 2600 y además tenía sus propios cassettes, los cuales además de ser escasos, no ofrecían gran novedad, ya que eran versiones más elaboradas de juegos antiguos, tal como el Asteroides. Casi al mismo tiempo, llegó de Norteamérica una versión especial del sistema japonés conocido como "Famicom", que presentaba grandes avances en lo que a gráficas y sonido se refiere, además de

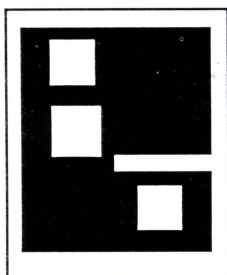
contar con gran variedad de juegos que ya habían sido probados con éxito en el mercado japonés. Este sistema tardó algún tiempo para funcionar comercialmente en nuestro país, debido a la situación económica y a la falta de interés del fabricante por negociarlo en el mercado latino.

Poco tiempo después aparecieron sistemas como el Sega Master System y el Turbo Grafx-16.

Continuará...



## INGENIO ELECTRONICO



**Industria de Videojuegos**  
**¡Tenemos lo que usted Necesita!**

- . Asistencia técnica
- . Fabricación
- . Venta y Comisión
- . Fichas y palancas diferentes modelos

Atención especial de Tomas Salinas Palacios

8 de Mayo 566 Col. Ticoman  
C.P. 07330 México, D.F. Tel. 754- 0524

## ¡Los mejores fútbolitos!

.....

**E d u a r d o L a r a**

Todo lo que usted necesita en su negocio lo encontrará con nosotros. Equipos completos, refacciones y sobre todo, los últimos modelos de futbolitos en el mercado. Lo esperamos para atenderle personalmente y darle la atención que usted se merece!

Eduardo Lara G.  
Calzada de Tlalpan No. 843 Col. Postal,  
México, D.F.  
Tel. 590-5890 Fax. 579-8733





### The Magical Quest Starring Mickey Mouse SNES

La historia comienza con Pluto; Mickey, Goofy y Donald jugando a la pelota en un parque. Un poco acelerado Goofy lanza la pelota y Pluto la persigue hasta el acantilado en donde se precipita y cae en una tierra mágica y misteriosa. Como su maestro Mickey Mouse, usted tendrá que buscar y encontrar en esta tierra encantada a su fiel amigo Pluto.

El juego Magic Quest tiene gráficas tan reales como las que Walt Disney plasmó en sus películas. Los clásicos animados de Disney siempre han tenido un gran impacto con los niños, pero seamos honestos, ¡a los adultos también nos encantan! Este juego también le gustará, pues Capcom, con la ayuda de Disney ha creado en Magic Quest, algo verdaderamente irresistible.

Una de las opciones más interesantes del juego es la habilidad que tiene Mickey para cambiar su vestimenta. Al ir avanzando a través de los diferentes niveles, usted se podrá disfrazar con ropa de mago, de bombero, de alpinista, etc.; cada cambio de ropa proporciona a Mickey poderes especiales, que son clave para defenderse y pasar a otros niveles del juego.



### Universal Soldier Nintendo MR

En este juego la diversión es en grande, principalmente para aquellos que son fanáticos de las películas de guerra modernas, en donde se utilizan armas de alto calibre y son filmadas en escenarios diferentes. La que fue película taquillera, ahora está a su alcance y lista para llevar a casa, en donde podrá revivir una y otra vez las acciones que más le gustan. En el juego usted se convierte en un verdadero Soldado Universal, con poderes extraordinarios y equipado con armas de triple rayo laser y aditamentos para combatir en situaciones en donde predomina el caos.

### Skuljagger SNES

Entra al mercado otro juego de acción y aventuras: Skuljagger, un malvado pirata que ha tomado el control de tu pequeño pueblo, pero tú no estás dispuesto a tolerarlo - no es por nada que te llaman "Tormenta". Por haberle robado la espada mágica al Sr. Skuljagger te convertiste en su enemigo número uno y la pelea será violenta.

Skuljagger: rebelión de los Westicans combina con éxito la estrategia y la acción en sus cinco niveles, permitiendo que los jugadores estudien el extenso manual que proporciona el juego para buscar secretos que ayuden a encontrar las zonas de fantasía y otras pistas ocultas. Con uno o dos jugadores puedes intentar





vencer al malvado capitán Skuljagger.

Tu arma principal es la misma espada mágica que le robaste y podrás incrementar su poder al encontrar las gemas rojas, que te permitirán lanzar poderosas bolas desde larga distancia. Procura coleccionar 25 gemas verdes para obtener una vida extra, o gana tiempo extra para pasar a otro nivel recogiendo gemas azules.

El chicle es tu arma secreta, ya que los diferentes sabores te darán habilidades especiales. Podrás flotar hacia lugares inalcanzables con el sabor cereza; lanzar pequeñas bombas con el sabor naranja; hacerte temporalmente invisible con el sabor uva o lima. Aunque lo anterior no te parezca atractivo, bien pudiera librarte de todos tus enemigos durante el juego.

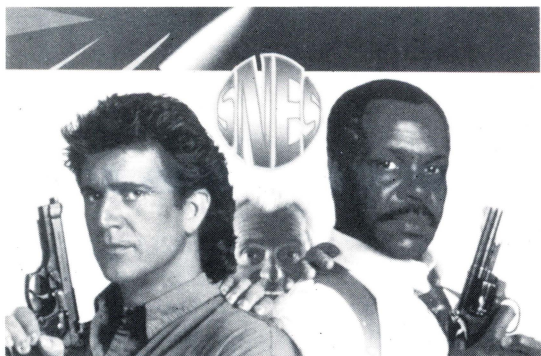
Con toda su variedad de escenarios, lugares secretos, e increíble acción continua; Skuljagger es el juego que te gustará tener en casa y jugar aún después de haber vencido al malvado pirata.



## Super Star Wars SNES

Ninguna película ha tenido el impacto que tuvo la Guerra de las Galaxias. A todos los que vimos esta película nos hizo mantener abrochados en todo momento los cinturones y concebir el mundo extraterrestre en una forma diferente. Bastantes años pasaron antes de que se hiciera verdadera justicia con este clásico juego; si bien es cierto que salió hace tiempo para otras versiones, solo ahora podrás sentir nuevamente la emoción de participar en una guerra que se libra en otra galaxia.

No es necesario hacer un recuento de la historia porque ya la conoces, lo que sí es importante que sepas es que debes cuidarte del ataque de las ratas y de los escorpiones ocultos bajo la arena. Reencuentra al viejo Obi-Wan Kenobe y lucha contra el terrible Sr. Vadder y sus Storm Troopers. ¡Que la FUERZA te acompañe!



## Lethal Weapon SNES

Regresa la aventura. Luego del arrollador éxito cinematográfico de la película Arma Mortal, la empresa Ocean of America consiguió los permisos para convertir esta emocionante aventura en un juego para casa.

Nuevamente juntos, Riggs y Murtaugh combatirán el crimen y la mafia de las drogas en las calles de la ciudad de Los Angeles.

Combate criminales y ladrones y pasa a través de los niveles venciendo obstáculos inimaginables. Lethal Weapon es el tipo de juego que no debe faltar en tu colección.



# Expo Show en Italia causa controversias

Recientemente se llevó a cabo la Expo Show ENADA en la ciudad de Roma, Italia. En esta exposición se dieron cita los principales fabricantes de la industria del entretenimiento, así como una gran cantidad de distribuidores y operadores de máquinas. De acuerdo a los participantes, ésta exposición fue completamente diferente de las que se realizan en los Estados Unidos, ya que los exhibidores eran todos uniformes y daban mayor énfasis en los productos sin importar la decoración. Como bien lo dijo uno de los asistentes, "lo que importaba era hacer buenos negocios".

A pesar de que el juego "Lethal Enforcers" de Konami fue la estrella del Show, otro buen número de juegos llamaron la atención de los participantes al evento; entre los más sobresalientes estuvieron: "Diet Gogo", "Pocket Gal Deluxe", "Funky Jets", "Shogun Worriers", "GI Joe" y "Worriers of Fate".

La trágica historia de ENADA se presentó cuando algunos de los exhibidores comenzaron a mostrar abiertamente sus productos: PURAS COPIAS. Al parecer, ese

fue el lado oscuro del Show. De acuerdo a las informaciones, 90% de todos los "Street Fighter II CE" a la venta eran juegos copia. Hace apenas unos meses Italia fue motivo de escándalo por ser descubierto como una de las principales fuentes productoras de tabletas copia. Así pues, ante la sorpresa de muchos, varias empresas italianas, como el caso de Palese Benedetto Corp., exhibieron el juego "Street Fighter II CE" a mitad del precio que cuesta un original.

A pesar de que en el Show ENADA los representantes de Capcom apuntaban con disgusto hacia las

copias de su juego, la actitud de la gente parecía decir que "las copias son parte integral del mercado y que si ellos no las compraban a ese precio, su competencia lo haría con agrado" - como lo mencionó uno de los asistentes.

Al preguntar ¿porqué hay tantas copias en Italia?, varias razones fueron mencionadas; entre otras: El gobierno italiano carga impuestos increíbles a la industria del entretenimiento, esto hace que los juegos originales sean demasiado caros para el operador; otra de las respuestas fue que "cuando un juego se convierte en





un 'hit', causando gran demanda en el mercado, los fabricantes se hacen más agresivos y rechazan cualquier compromiso durante las negociaciones, además de no asegurar las fechas de entrega". Con todo lo anterior, se puede asegurar que en Italia, el mejor negocio que se puede encontrar en el mercado, es la fabricación, distribución y operación de copias.

El problema de las copias comienza a agudizarse cada vez más en Europa, pues mientras en el Show ENADA de Italia se discutía la presencia de juegos copia entre los exhibidores, lo mismo estaba ocurriendo en Barcelona, España, durante su "Feria Española del Recreativo". En esta Feria celebrada del 21 al 23 de octubre, el Sr. Yosuke Yoneda, asistente gerencial de Capcom, se mostró

atónito cuando encontró por todas partes juegos copia de su "Street Fighter II", sin que nadie se mostrara sorprendido. Sin duda que la empresa Capcom tendrá que buscar nuevos métodos para enfrentar tan difícil dilema. ¿Cómo la ven?

### Japón toma serias medidas contra las copias de muñecos para grúa

Las grúas se hicieron populares en Japón hace dos años. De acuerdo a las más recientes informaciones, el 40% del ingreso por operaciones proviene de este tipo de máquinas. A causa de la gran demanda que han tenido los premios que se ofrecen en esas máquinas, Japón ha comenzado a sufrir el problema de

las copias de los juguetes más populares.

El problema más reciente ha sido la copia de un muñeco de peluche llamado "Goma-Chan", que es quizá uno de los más populares del momento. "Goma-Chan" es el personaje de una conocida tira cómica en Japón. Los creadores del personaje y dueños de los derechos de autor, han solicitado que mientras se resuelve el problema, no se coloquen sus muñecos como premio en las grúas. Como respuesta inmediata a tal demanda, Takara, fabricante oficial de "Goma-Chan" a limitado su producción.

Los fabricantes ilegales del muñeco han sido perseguidos por la policía quien ya ha hecho cargos en contra de varias compañías; entre ellas, a la Corporación Obnes y a Media Shoji Ltd., ambas de la ciudad de Osaka, quienes confesaron haber fabricado y vendido copias del muñeco.



**TECNOLOGIA**

Videológica, S.A. de C.V.

**VIDEOJUEGOS**

**MAQUINAS 19"**

**MAQUINAS 25"**

**VENTA**

- MONITORES WELLS GARDNER 19" Y 25" (GARANTIA 1 AÑO)
- FUENTE DE PODER "PERTER CHOU" (DISTRIBUIDORES EXCLUSIVOS)
- BOTONES HORIZONTALES (1, 2, 3, Y 4 JUGADORES)
- MICROS SWITCH "CHERRY" PARA MONEDERO, PALANCA Y BOTON
- CAJAS ALCANCIAS IMPORTADAS C/MECANISMO DE \$500.00 Y TOKEN .000



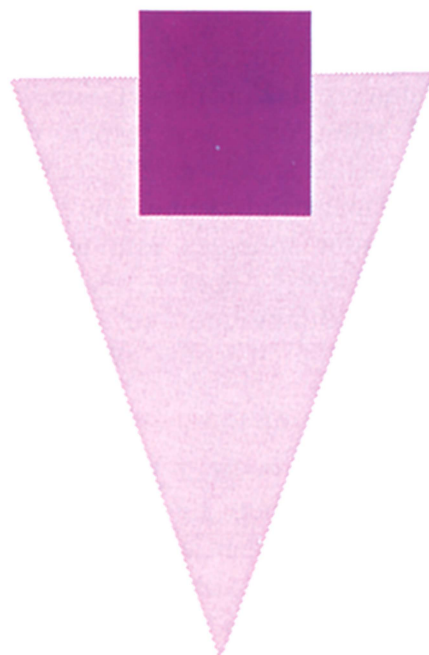
**CON MONITOR**

**WELLS GARDNER**

- PALANCA SUPER REFORZADA
- TRANSFORMADOR UNIVERSAL IMPORTADO
- CONECTORES 28 SALIDAS
- MONEDEROS AMERICANOS

**CONGRESO DE LA UNION No. 524, SANTA ANITA, C.P. 08300**

**TELS. 538-9809 530-6860 530-7692 530-7625 FAX. 538-9728**









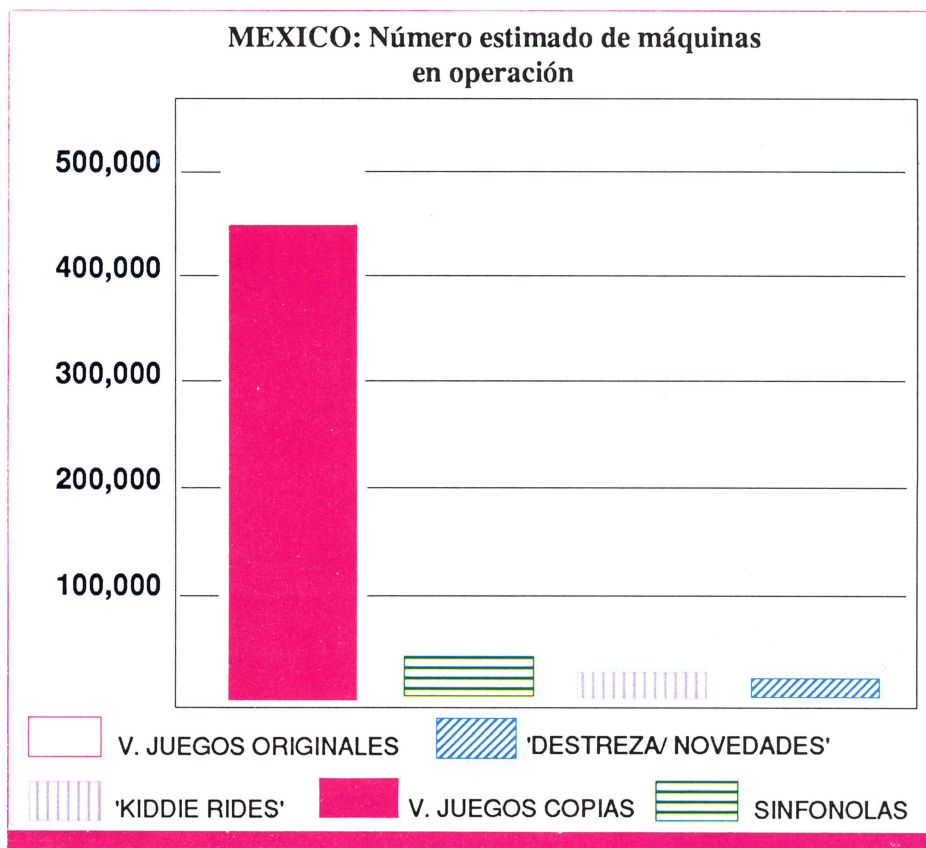
## MEXICO SE TRANSFORMA EN UN GRAN MERCADO PARA LA INDUSTRIA DEL ENTRETENIMIENTO

Hace algunos años, México llegó a ser el ejemplo clásico de un país que trataba de mantener los ideales y principios de la forma de vida norteamericana, pero con poco éxito. Ahora, aunque la tendencia persiste, existen señales claras de que las cosas están cambiando y es evidente que también la industria del entretenimiento camina hacia esa misma dirección.

El problema principal ha sido que para hacer de ese "sueño" una realidad, se requiere de un gobierno estable, respaldado por un ambiente legislativo sensible, y con una infraestructura bien desarrollada. Lo anterior traería como resultado una sociedad bien organizada, y aunque sea en teoría, concluiría en una economía próspera. En lo que se refiere a México, éstas cosas apenas se empiezan a vislumbrar en el horizonte.

Una gran proporción de los ochenta y algo millones de mexicanos ya están gozando de cierto nivel de prosperidad, y podrán mejorar en la medida que lo haga nuestra economía. No obstante, la gran mayoría de la población aún vive en condiciones de miseria. Algunos de ellos solamente logran sobrevivir en las grandes ciudades, donde la corrupción y soborno a las autoridades están a la orden del día.

Estos factores han jugado un papel importante en la forma en que la industria de las máquinas de entretenimiento se ha estructurado, o mejor dicho no se ha estructurado. La carencia de leyes que rijan los derechos de autor (copyrights), por alguna causa han permitido que se entienda al país como uno de los mayores receptores de juegos no originales (copias) en todo el mundo. Según las estadísticas realizadas por algunas per-



sonas involucradas en ésta industria, el 90% de los 500,000 videojuegos que actualmente se encuentran operando en el país, son copias traídas del exterior. Pero como dice el típico operador mexicano:

"Mientras sean baratas amigo, a quién le importa la calidad".

Como usted ya se habrá imaginado, México no ha sido muy estricto que digamos en cuanto a legislar la operación de las máquinas de entretenimiento. De hecho, no existe ninguna en ese particular, a excepción de un decreto relacionado a cierto tipo de juegos considerados ilegales. En México no se permite la operación de máquinas tragamonedas, ni los casinos; pero la

razón era de esperarse en un país con profundas raíces religiosas y morales. Es una lástima que ésta moralidad no abarque el problema de los derechos de autor.

Hasta hace cuatro años, la industria del entretenimiento estaba tan gris como cuando se inició. Para los legítimos fabricantes de videojuegos, probablemente representaba lo más oscuro del mercado negro; pues no solamente predominaban los juegos copia sino que los mismos impuestos de importación daban a saber que la exportación hacia México, era toda una pesadilla.

Pero ¿qué tanto han cambiado las cosas? Bueno; en primer lugar, la forma de



gobierno. En los cuatro años que tiene el presidente Lic. Carlos Salinas de Gortari, varios cambios importantes se han efectuado en el país; entre ellos la re-privatización de la banca, que trajo como resultado que la confianza y las nuevas inversiones se dieran "a la alza" - como se ha dicho por allí. Con esto también se puede deducir que las condiciones se han hecho más propicias para la realización de buenos negocios.

La industria de los videojuegos también ha recibido grandes beneficios a causa del relajamiento en los controles de importación, mismos que tienden a resolverse definitivamente con la firma del Tratado de Libre Comercio entre México, los Estados Unidos y Canadá. Este Acuerdo será muy significativo, tanto para el mercado mexicano, como para aquellos que lo abastecen. Los juegos originales serán más baratos, lo que animará a un amplio número de operadores a invertir en juegos originales, mejorando así la imagen de la industria dentro y fuera del país.

Los fabricantes norteamericanos han sido ya los primeros en promover la liberación de ciertas restricciones impuestas en el Tratado. Ese mismo compromiso fue manifestado durante el Show Latinoamericano de Máquinas de Entretenimiento, celebrado en la ciudad de México durante el mes de julio y por cuarta ocasión. El crecimiento de este Show, que inició con la participación de seis compañías el primer año y ascendió hasta 125 en 1992; es clara evidencia de la astucia que tienen los norteamericanos cuando se trata de abrir nuevos espacios para la comercialización en los países vecinos. También nos indica cómo el mercado mexicano ha comenzado a "limpiar" su imagen ante el extranjero; pues hace cinco años, cualquiera que hubiera sido encontrado vendiendo tabletas originales, habría sido tildado por los distribuidores locales como un "loco".

En relación a datos y estadísticas, se puede decir que hasta el momento, solo un 10% de los videojuegos que se encuentran operando en el país son originales y la mayor parte han sido vendidos por la empresa Mexel, quien en buena medida ha monopolizado la venta de juegos originales en el mercado mexicano. De ese diez por ciento, más de tres cuartas partes se vendieron como máquinas completas. El

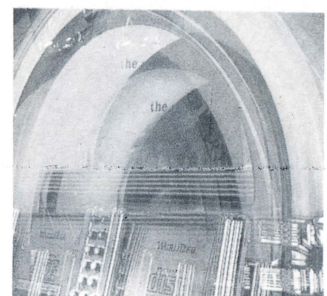
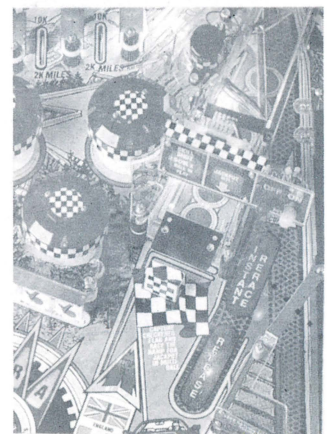
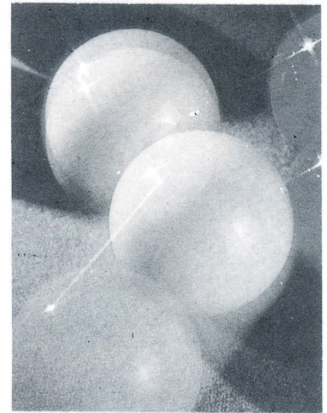
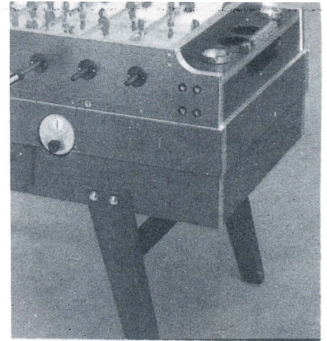
precio de cada juego varía entre 300 y 1,000 pesos M.N., dependiendo de la calidad y antigüedad del juego. También se puede decir que la mayoría de los operadores prefieren usar el sistema de fichas en lugar de las monedas.

Las "Sinfonolas" y los llamados "Kiddy Rides" han venido a un distante segundo lugar en términos del volumen de unidades que se encuentran en operación, hasta ahora estimado en unas 30 mil unidades cada uno. En lo que se refiere a "Sinfonolas", la inversión para obtener nuevos equipos ha estado muy limitada, ya que todavía se pueden encontrar en el país, algunas que han estado funcionando desde hace veinte años.

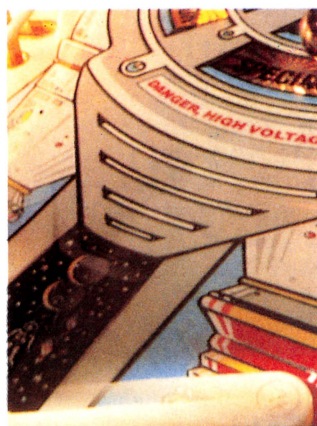
No obstante, algunos fabricantes de "Sinfonolas", han logrado buenos resultados en sus intentos de ganar el mercado con sus nuevos modelos equipados con discos compactos (CD's). Hoy se puede decir que 10% de las "Sinfonolas" en México, funcionan con los modernos discos compactos. El precio que se cobra por tocar dos canciones en una máquina regular es de aproximadamente 1,000 pesos M.N., mientras que el mismo precio se cobra por una sola canción cuando se trata de las unidades modernas. Esta nueva "Sinfonola" ubicada en un buen lugar, podría recoger hasta 1,000 dólares por mes, lo que significa una muy buena ganancia para el operador.

En cuanto a los juegos llamados de "Destreza", se puede decir que ocupan el siguiente lugar en el mercado, aunque los números pueden parecer insignificantes al lado del volumen de las máquinas que operan los videojuegos. La empresa Mexel, considerando la necesidad de ofrecer un medio de entretenimiento para toda la familia, introdujo 2,000 máquinas grúa al mercado mexicano en 1989; para luego agregar otros 200 equipos, que han sido el total hasta el día de hoy. El potencial para este tipo de unidades es enorme, pues al no ser permitida la operación de máquinas tragamonedas y casinos, muchos han comenzado a ver grandes posibilidades en el establecimiento de centros de diversión familiar, principalmente equipado conforme a la demanda infantil de México.

Fuera de los mercados establecidos por los operadores de máquinas de videojuegos, "Kiddy Rides", Sinfonolas y hasta cierto punto







los equipos "Destreza"; todavía falta que en el mercado mexicano se agreguen los demás juegos que la industria del entretenimiento ofrece; tales como las nuevas mesas de billar, los dardos electrónicos y los llamados "Pinballs". Estos últimos ya se comienzan a establecer en pequeños centros de diversión, y aunque los pronósticos indican que para fin del año estarán en operación unas 400 unidades, creemos que todavía queda mucho por hacer.

En relación a las mesas de billar operadas a base de monedas, se puede decir que apenas si se conocen en México; y si el futuro para este tipo de modernas mesas ha de cambiar, primeramente tendrán que competir con las 20 mil mesas tipo francés (Carom) y las más de 40 mil Brunswick; las cuales funcionan más como medio de atracción que como negocio lucrativo. De hecho, quien pretenda establecer mesas de billar operadas a base de monedas, tendrá que comenzar "desde abajo".

La empresa norteamericana Dynamo, por ejemplo, está planeando establecer en México una cadena de locales con éste tipo de mesas de billar, junto con otra de sus máquinas de deportes conocida como "Hockey de aire". De éstas últimas, Mexel ya ha estado colocando hace tiempo en el mercado.

También el inicio "desde abajo" es aplicable a los fabricantes de dardos electrónicos, quienes tendrán que utilizar técnicas agresivas de mercadotecnia, si es que en verdad desean establecerse. No obstante el desafío, siempre encontramos aquellos que están dispuestos a intentarlo; tal es el caso de las empresas Valley y Arachnid.

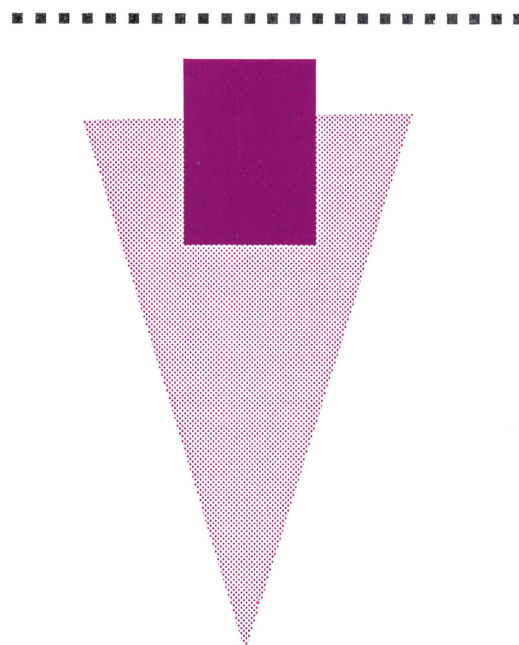
Nadie se ha ilusionado pensando que será fácil penetrar un mercado que hasta ahora ha estado dominado por las máquinas de videojuegos; pero donde no hay mercado, las ventas solo pueden ir hacia una dirección. El asunto a considerar estriba en saber dónde se deben colocar los nuevos equipos. Solo el 20 por ciento de los videojuegos están localizados en locales y el uno por ciento en bares. Todo lo demás está disperso entre una gran variedad de lugares, que van desde tiendas hasta cafeterías.

A pesar de que no existen estadísticas oficiales

de ningún tipo sobre la industria de los juegos de entretenimiento operadas con monedas, algunos expertos opinan que en México hay cerca de 1,500 centros de entretenimiento (locales con más de 10 máquinas); 600 de éstos lugares están ubicados en la ciudad de México. No es necesario mencionar que Mexel es el más grande operador, con sus 55 locales; seguido por la empresa Chispas, que cuenta con 40.

Ambas compañías tipifican a la nueva clase de operadores que se esfuerzan por mejorar los niveles de competitividad, y por tanto, la imagen de la industria ante los ojos de la gente y el gobierno. Ciertamente hay necesidad de que muchos otros se integren al nuevo equipo, antes de que la industria del entretenimiento pueda decir con fiabilidad que se ha librado definitivamente de su maleado ambiente. Que ¿cuánto tiempo tardará en suceder?, eso está por verse; sin embargo, lo que más importa hoy, es saber que la "pelota" ha comenzado a rodar. La industria de los juegos de entretenimiento en México ha comenzado a vivir una nueva era.

*\* Este artículo está basado en la entrevista hecha por la revista EuroSlot al empresario mexicano y director de Mexel, Lic. Jacobo Shemaría.*





# Video Juegos Oscar

*Fábrica de máquinas tragamonedas.*

*Tenemos las últimas novedades en video juegos  
incluyendo*

*Neo Geo*

*Modificamos sus tabletas*

*Street Fighter.*

*Atendemos todo tipo de pedidos.*

*Atención especial a clientes de provincia.*

*Compare nuestra calidad*

Calzada de Tlalpan 905

Col. Postal

(Junto a Metro Villa de Cortez)

Tel. 571-13-72

590-82-66

FAX 590-75-11

## \* 3 HERMANOS \*

Le ofrece amplio surtido en  
refacciones así como má-  
quinas completas.

Entrega inmediata.

Surtimos pedidos foráneos.

\* *Street Fighter Magic II*

\* *Arte de pelear*

\* *Héroes del Mundo*

Conversiones y reparaciones.

Pregunte por *Mortal Kombat*

*Estamos a sus órdenes*

**MEXICO, D.F.**

CALZADA DE LA VIGA 618 "A"

ESQ. P. ELIAS CALLES

Y CONGRESO DE LA UNION

COL. IZTACALCO, MEX., D.F.

672-11-77

**MERIDA, YUC.**

AV. ITZAES 601

ENTRE CALLE 75 Y

CALLE 77

MERIDA, YUC.



**Venta, Reparación y  
Servicio de  
Maquinas de Video**

**LOS MEJORES PRECIOS**

= 12 AÑOS DE =  
= EXPERIENCIA =  
= NOS AVALAN =



**MORELOS No. 78**

**TLAQUEPAQUE, JAL. MEXICO**

**TELS. 35-10-49 35-01-13 59-26-56 59-25-28**

**FAX (91-36) 42-31-75**

**OSVIC**

**SISTEMAS  
ELECTRONICOS  
DE VIDEO**

Incremento sus  
Ingresos Invirtiendo  
en la Mejor Calidad  
y Tecnología

**SERVICIO Y VENTA DE  
EQUIPOS, SISTEMAS  
Y REFACCIONES**

**NINTENDO \* SEGA \* NEO GEO  
SUPER NINTENDO Y SISTEMAS  
PROFESIONALES**

**BELISARIO DOMINGUEZ No. 133 AZCAPOTZALCO**

**561 7346 352 1730**



## SEIBU LEASE

A pesar de los problemas presentados por la recesión económica mundial, el año pasado la empresa Seibu Lease, de Japón, reportó un ingreso por ganancias de \$ 1.6 millones de dólares, que se traduce en términos de un 19.8% de incremento sobre los ingresos obtenidos el año anterior. La empresa Seibu ha estado creciendo gradualmente en los últimos años, de hecho, el año pasado salieron de su país para establecer centros para operación en Waikiki, Hawaii.

Al ser entrevistado por reporteros de la revista JAM, el Sr. Eizo Soga, presidente de Seibu Lease Co. Ltd., comentó que luego de haber hecho un análisis de medio año, estiman que al término del año fiscal de 1992, Seibu Lease habrá vendido alrededor de \$ 48 millones de dólares, con una ganancia neta de \$ 2.4 millones de dólares. Igualmente hizo referencia al futuro comercial de su empresa al decir que, de acuerdo a sus proyecciones, para 1993 esperan vender \$ 60 millones de dólares con una ganancia de \$ 4 millones; para 1994 vender \$ 80 millones de dólares con ganancia de \$ 6 millones; y finalizar en 1995 con una venta de \$ 100 millones de dólares, con una ganancia aproximada en el orden de los \$ 9.5 millones.

El Grupo Seibu consiste realmente en tres compañías diferentes: Seibu Lease y Sun Seibu, que son las que se dedican a la industria del entretenimiento, y Leisure Systems, dedicada principalmente al establecimiento de centros de diversión (aunque es la encargada de comercializar los sistemas "Karaoke").

El Sr. Soga también hizo alusión a la situación económica de los Estados Unidos, asegurando que su empresa tendrá que desarrollar sus planes para América solo a través de sus locales en Hawaii, hasta que las cosas mejoren en la Unión Americana y permitan una mejor comercialización de sus productos. Por lo pronto, la empresa Seibu estará operando sus arcadas en las islas de Hawaii a través de la cadena de hoteles Hilton.

De acuerdo a sus comentarios, Seibu comenzó a incursionar en el mercado hawaiano hace dos años, invirtiendo un promedio de \$ 150 mil dólares mensuales durante los primeros meses; pero ahora se estiman ganancias netas de \$ 250,000 dólares mensuales. El Sr. Soga comentó que hasta ahora su empresa ha logrado alcanzar en un 80% las metas propuestas.

## SAMMY INDUSTRIES

Después de muchos años de ocuparse principalmente en la fabricación y comercialización de máquinas tragamonedas (tipo casino), la empresa Sammy Industries decidió agregar un pilar más de apoyo a sus negocios: la división de máquinas de entretenimiento. En el mes de marzo de 1991, Sammy Industries reportó un 44% de incremento en sus ventas que sumaron un total de \$ 141.6 millones de dólares, con ganancias de \$ 25.6 millones. Este año las cosas estuvieron más tranquilas y se anunció un 4% de incremento en sus ventas que llegaron a los \$ 148 millones de dólares, pero con una baja (luego de pagar impuestos) de 21.8% en sus ganancias, que alcanzaron solo un promedio de \$ 20 millones.

En su entrevista con los reporteros de JAM, el presidente de Sammy Industries, Sr. Osamu Satomi, luego de hacer un breve recuento de los problemas que ha enfrentado su empresa a través de los años para poder ocupar el lugar que hoy le corresponde en el mercado, También se refirió a la industria del entretenimiento: "Nosotros entramos en la industria del entretenimiento hace apenas tres años, impulsados por el deseo de servir y satisfacer la demanda de nuestros clientes; no obstante, al mercado entramos propiamente el año pasado".

Satomi comentó que actualmente están en proceso de desarrollo una amplia variedad de productos para la industria que opera a base de monedas, entre otros: máquinas y equipos de 32 bits que fácilmente podrán competir con aquellos producidos por los grandes fabricantes del mundo. Sammy Industries tiene planes para abrir una base de operaciones en Chicago, la cual utilizará como centro para la comercialización de la mayor parte de sus productos. Entre otras cosas, esperan producir y lanzar al mercado entre 5 y 6 videojuegos por año.

En relación a sus máquinas tragamonedas, hasta el momento, principal fuente de ingreso de la empresa, el Sr. Satomi comentó que cada día aumentan en los Estados Unidos los mini-casinos, particularmente en las reservaciones indígenas. Esta situación ha motivado a que la empresa estudie el caso con la misma intensidad como lo están haciendo sus expertos en los países de la ex-Unión Soviética, donde también han visualizado un importante mercado para la futura comercialización de sus productos.



# TUTIVOCALES ®

**Arq. Luis Carrillo**

**1. C \_ NS \_ C \_ T \_ V \_**

**2. \_ GR \_ C \_ LT \_ R \_**

**3. B \_ D \_ G \_ \_ T \_**

**4. D \_ PL \_ C \_ D \_ R \_ S**

**5. \_ UL \_ L \_ \_ \_**

*\*Encuentre las vocales que faltan.*

## HORIZONTALES

1. Apellido del representante de James Industries en México. Su nombre es Carlos.
5. Iniciales del convenio comercial entre Canadá, Estados Unidos y México.
8. Pasar un líquido por cedazo, manga o paño (invertido).
9. Observar, ver.
11. Nutrir la madre al niño con la leche de sus pechos (1a. persona en pasado)
12. Nombre de mujer.
14. Error que consiste en suponer algo fuera de época (contra el tiempo).
17. Término técnico que se le da a una de las patitas de los circuitos integrados.
19. Nombre de la compañía fabricante del juego S.C.I, Double Axle y Silent Dragon.
21. Carlos Nicanor (iniciales).
22. Venir un cuerpo de arriba a abajo por la acción de su propio peso (3a. persona en singular).
23. Movimiento que produce el agua (singular).
25. Apócope de papá
26. Lo contrario de amar.
28. Nombre del dueño de Video Games de México.
29. Tercera nota musical.
30. Lo contrario a lleno (invertido).
32. Radio técnico (iniciales).
33. Comunidad Agropecuaria Sinaloense (iniciales).

35. Pasado de leer (1a. persona).
36. Que esta preso.
37. Lo contrario al bien.
39. Junto, pegado.
41. Nombre del componente electrónico que alimenta de energía un juego de video.
44. Primeras tres vocales.
46. Ajustar una prenda de vestir, metiendo los botones por los ojales.
48. Segunda nota musical.
49. Ritmo al cual se mueve un caballo cuando no camina, ni corre. Caminar aceleradamente (futuro).

## VERTICALES

1. Venir un cuerpo de arriba a abajo por la acción de su propio peso (3a. persona en singular).
2. Olga López (iniciales).
3. Artículo neutro (masculino en singular).
4. Nombre del juego de NintendoMR que estuvo de moda hace tres años y que fueron una serie de tres.
5. Número que se cree es de mala suerte.
6. Apelativo de Eduardo.
7. Primera palabra del nombre con el cual se conocía a Francisco Gavilondo Soler.
8. Manifestar con determinados movimientos de la boca y otras partes

- del rostro, la alegría que se tiene (Sub-presente3a. persona en plural).
9. Apelativo de Manuel.
10. Marca muy conocida de pinturas.
11. Nombre del fabricante de juegos que creó el Final Fight, Merc's y otros.
13. Quebrado.
15. Nombre del fabricante de juegos que creó, entre otros, Final Lap y Race Driving.
16. Venir un cuerpo de arriba a abajo por la acción de su propio peso (3a. persona en singular).
18. Señala algo.
20. Material con el que se fabrican las cajas, derivado del papel.
22. Fuera de orden.
24. Forma de arco o anillo que suelen llevar las vasijas, cestos, jarras.
25. Me detuve.
27. Poner un rótulo a alguna cosa o en alguna parte.
31. Tercera letra del alfabeto.
34. Primera letra del alfabeto griego.
36. Cortar, descantillar, desgastar con los dientes parte de una cosa dura (Presente 3a. persona en singular)
37. Que no habla.
38. Primera palabra del sistema de 24 bits de S.N.K.
40. Regalará algo.
42. Unión de banqueros (iniciales).
43. Nicanor Torres Toledo (iniciales)
45. Sinónimo de cólera. Furia.
47. Antonio Tello (iniciales).





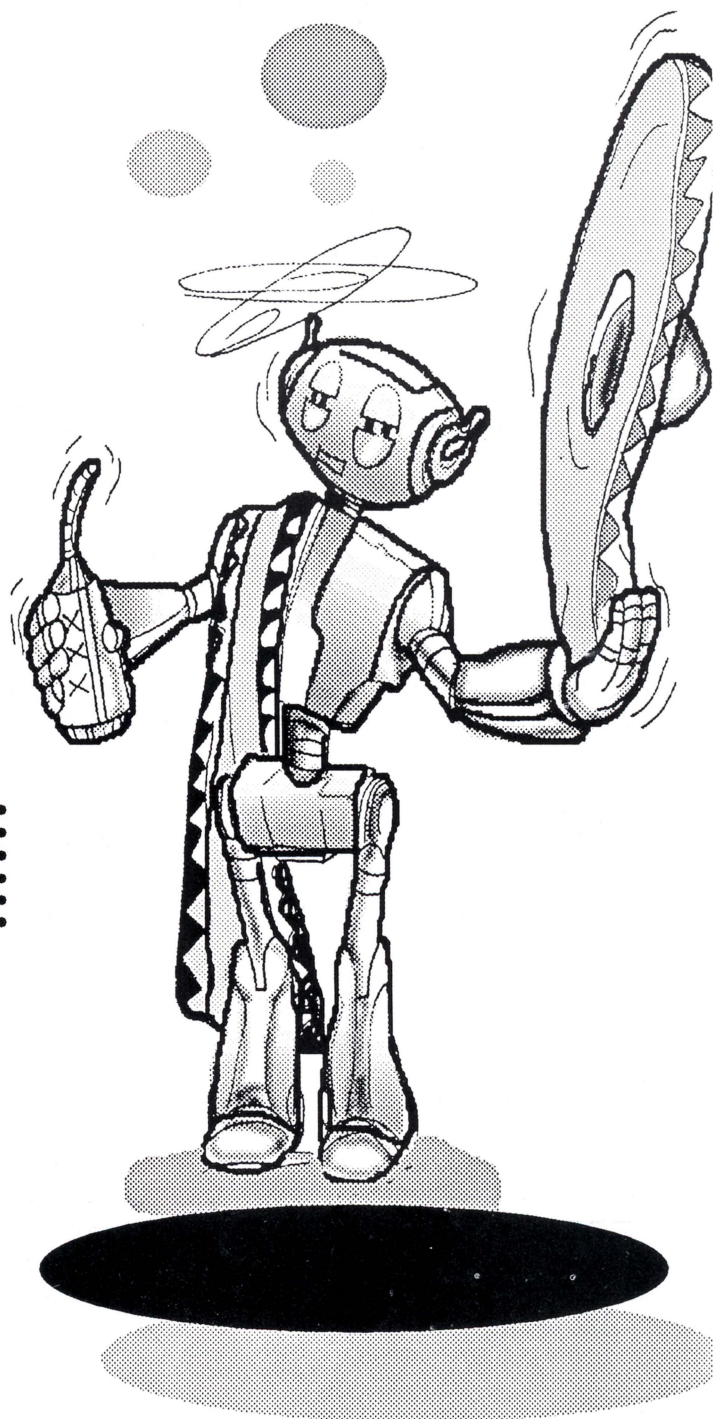
SOLUCIONES DE  
INTER DIVERSION  
DE LA REVISTA  
NUMERO 3

# CRUCIGRAMA



# TUTIVOCALES

1. REDUPLICADO
2. REFUGIADO
3. SANGUINEO
4. SEPARACION
5. TIBURONERO





***Sorpréndete con las super ofertas y novedades de Video Games de México***



Todo lo que necesites para tu negocio lo encontrarás en Video Games de México. Además del juego **Soccer Brawl**, contamos con lo más exitoso para los sistemas NEO.GEO a los mejores precios del mercado.

- \* Arte de las Peleas
- \* Héroes del Mundo
- \* Máquinas completas
- \* Refacciones

Pregunte por las ofertas del mes y los precios por paquete.

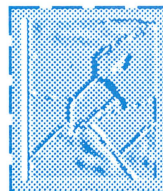


**VIDEO GAMES  
DE MEXICO, S.A. DE C.V.**

Calle 5, No. 227, Col. Pantitlán de Iztacalco  
08100 México, D. F. Tel. 756-7691; FAX 763-7751

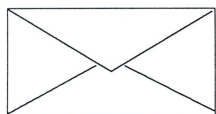


Escriba a nuestra redacción y haga llegar sus opiniones, dudas o sugerencias.



**Revista Inter Video S. A.**

Av. Río Consulado 262  
Col. 7 de Noviembre  
07840 México, D.F.  
Tel. 551-5441. FAX 760-5506



*En el número anterior de su revista se comentó que el juego Street Fighter III aparecerá en México en el mes de Marzo de 1993. ¿Qué hay de cierto en eso?*

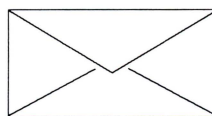
*Atentamente, Sr. Fernando Tamayo  
Operador impaciente de Aguascalientes.*

**Respuesta:** Efectivamente, tal como se comentó en nuestro número anterior, Street Fighter III se espera para el mes de Marzo y creemos que su presentación oficial se hará en el Show de ACME, en Las Vegas, Nevada.

Nosotros esperamos que la empresa Capcom lo libere antes de esa fecha, para poder satisfacer la gran demanda y expectativas que se han formado en torno a este juego. De cualquier manera, esta información se obtuvo de fuentes muy confiables.

Gracias por leer nuestra revista. Nos ponemos a sus órdenes para cualquier comentario.

Atte. Inter Video



*En el número dos de Inter Video publicaron una 'hoja de datos' del juego Street Fighter II CE y mencionaron que en cada número publicarían una diferente; sin embargo, no encontré ninguna en la siguiente revista, ¿Qué pasó?*

*Respetuosamente, Ing. Oscar Morales  
Durango, Durango.*

**Respuesta:** Efectivamente Sr. Morales, no publicamos ninguna 'hoja de datos', pero como usted se ha podido dar cuenta al abrir su nueva revista, estamos anexando un suplemento que contiene varias páginas con "hojas de datos" y diagramas. Estos suplementos se adjuntarán mensualmente a cada publicación.

Disculpe la omisión hecha en el número anterior.

Atte. Inter Video



**POR FIN: ¡EL AUTOMOVIL QUE TODO CHILANGO HA SOÑADO...!**

**CHILANGOMOVIL 2000 Z**

**!!! EL ALCOHOL ES LA SOLUCION !!!**

Arq. Luis Carrillo

Ríase de las coladeras sin tapa, de los baches, de los topes tipo "rompeolas" y de las calles sin pavimentar.

La revolucionada suspensión selectiva-laser computarizada en sus ocho ruedas, las apoya "donde se pueda" automáticamente, pudiéndola programar para que evite pisar "donde los perros inutilizan el pavimento".

Su ultra-futurista CHILANGO-MOVIL 2000 Z podrá circular todos los días de la semana, ya que no contamina, ni... "nada", pues su super-moderno Motor Etílico de Cruzado Instantáneo (patente en trámite), mejor conocido como "Motor A.A." (Alcohólico Anómalo), consume alcohol de cualquier presentación, calidad u "octanaje", gracias a su moderno sistema de inyección turbo tipo

"garganta aventurera", que con su genial Convertidor Catapúlquico, puede quemar desde aguamiel hasta "curado de chile de árbol" - (en el último caso es recomendable equipar su Chilangomóvil 2000 Z con su "filtro para moscas").

Ya no habrá más peligrosas y molestas visitas a las apestosas gasolineras. Desde ahora en adelante, usted y su Chilangomóvil 2000Z solo se abastecerán en bares, cantinas y pulquerías.

Su silencioso "Motor A.A." (Alcohólico Anómalo), solo dará ligeros eructos y una que otra explosión falsa (si el alcohol es del país). Después de algun largo recorrido nocturno (noche de ronda), recomendamos echarle por la mañana (no muy temprano), una media docena de cervecitas bien

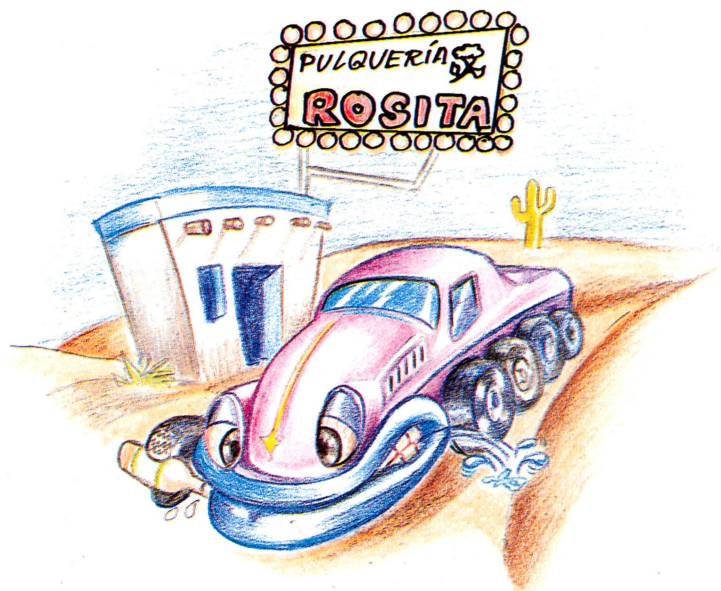
frías, para que recupere otra vez la compresión normal.

Naturalmente, su avanzadísimo Chilangomóvil 2000 Z podrá circular todos los días de la semana, sin embargo; se recomienda que descanse el SAN LUNES, sobre todo si el fin de semana estuvo muy movido.

!!! Admire sus Aero-Dinámicas curvas en nuestras salas de exhibición !!!

Recibimos su Anti-Diluviano auto con motor de gasolina a cuenta, en la compra de su nuevo Chilangomóvil 2000 Z (\*)

(\*) A razón de \$ 1,000 el kilo, es decir, N\$ 1.00 el kilo.





# ESCHER



# ESCHER

**REPTILES.** Una litografía más del fabuloso M. C. Escher (1943), en donde muestra su ingenio y capacidad creativa. Actualmente se encuentra en la Galería Nacional de Arte, en Washington D.C. EUA



# Display Torimay

## Videojuegos profesionales

- S. F. CH. Magic Special
- Arte de pelear
- Combate Mortal

### \*Máquinas profesionales

6 modelos de la mejor calidad con:

- Monitor Wells Gardner
- Fuente Peter Chou
- Palancas españolas
- Botones de importación

### \*Servicio técnico especializado

Más de 9 años de experiencia en el ramo respaldan a nuestros ingenieros y técnicos, garantizando sus reparaciones de monitores, fuentes, tablillas, etc.

Busque precios. Nosotros mejoramos calidad, servicio y precio  
Juan Carbonero 16  
Esq. Canal Churubusco  
Col. Ramos Millán

**Tel. 654-07-80**

# ARMADORA FLORES



Fabricante de muebles y máquinas para video juegos a los mejores precios del mercado.

Calidad y diseño.

Fabricamos cualquier tipo de mueble para video juegos.

Reparación de máquinas.

Atención personal de su propietario.

Calle 35 No. 162  
Col. El Sol  
Cd. Neza, Edo. de Méx.

**Tel. 735-05-94**  
**735-48-63**

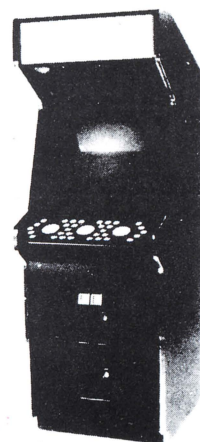


# JUEGOS VIDEO TOKYO S.A. DE C.V.

**TENEMOS ENTREGA INMEDIATA**



**LA REVANCHA DE GOLDEN AXE**



**OFERTA DEL MES: MONITOR \$750,000**

Miguel Schultz 13-10 Col. San Rafael México, 06470 D.F.



703-14-38 535-48-42 (Fax)



## VIDEO JUEGOS SWPER MARIO

LE OFRECE:

**VENTA / SERVICIO / REFACCIONES Y MAQUINAS A COMISION**

Asesoría Técnica y Legal para el correcto funcionamiento de sus máquinas.

**MEJORAMOS CUALQUIER PRECIO**

**ENVIOS A CUALQUIER PUNTO DE LA REPUBLICA**

CALLE 4 No. 195  
COL. PANTITLAN

TEL. FAX. 758 0708  
IZTACALCO, D.F.



## VIDEO JUEGOS COSMOS

**VENTA Y SERVICIO**

**MAQUINAS DE VIDEOJUEGOS PROFESIONALES**

**SISTEMA NEO-GEO, HEROES DEL M.**

**ARTE DE PELEAR, COMBATE MORTAL**

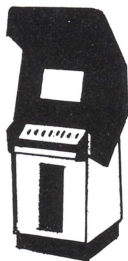
**¡ HABLE ! ENCONTRARA EL MEJOR**

**PRECIO**

ESTAÑO No. 366 ESQ. E.MOLINA

COL. FELIPE ANGELES

C.P. 15310 MEXICO D.F. 704-00-03



## TECNOLOGIA AVANZADA SIGLO XXI, S.A.DE C.V.

REG. FED. CONT. TAS-901214 B7A  
ZARAGOZA 149 CENTRO,  
QUERETARO, QRO.

*¡Alto Amigo del Bajío!*

Ahórrate 200 km. y no te asfixies.

Fabricación, venta, servicio, refacciones, capacitación. Tenemos todo lo que usted busca.

Honestidad y calidad respaldan nuestro nombre.

**Envíos a toda la república.**

Lo que prometemos lo cumplimos.

Atención personal del Sr. Menotti.

**Tel. (91 42) 16-31-28**



## Tecno-Games



**¡Ingresa a la fase de expansión!**

**\$\$\$ Incrementa utilidades en tu sala de video juegos \$\$\$**

- ✓ Utiliza tu línea telefónica
- ✓ Capacitación en servicio y ventas
- ✓ Publicidad nacional

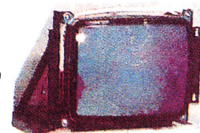
**Tel. FAX 578-40-19**

**761-51-15**

**761-53-17**

## " ATENCION "

**VENTA, REPARACION Y SERVICIO  
BOTONES, MICROS DE MONEDERO,  
MICROS DE CAIDA, MONITORES  
FICHAS AMERICANAS Y DEL PAIS  
PERFIL PLASTICO, MAQUINAS COMPLETAS  
Y MUCHO MAS.**



"PREGUNTE POR OFERTAS DEL MES"

Atención Especial  
del Propietario:

Mari Carmen Aleman

Platino No. 389 Depto. 3

Col. Felipe Angeles

Tel.-Fax. 795 4442

## RIVER ELECTRONICS

**Operadores y distribuidores de  
máquinas de entretenimiento**

Payasos, expendedores de huevos sorpresas, máquinas gitanas, memorias, básculas, Kiddie Rides, Naves, carros, caballitos. Todos operados con monedas. (Cápsulas y esferas multicolores) Surtimos al interior de la República.

**¡Gane dinero sin invertir!**

¿Usted tiene un espacio en su negocio y está muy bien ubicado? ¡Llámenos! Le instalamos una máquina a comisión.

INFORMES: M. LÓPEZ COTILLA 822, COL. DEL VALLE MÉXICO, D. F. TEL. 543-3014; 543-3254







## Un Nuevo Concepto en Diversión

Del 10 al 13 de octubre de 1993 se realizó en el Palacio Mundial de la Ferias, la exposición denominada "Expo Divertido 92", cuya finalidad principal fue la de mostrar a la comunidad el nuevo concepto en diversión. Participaron muy diversas empresas, todas ellas dedicadas a la diversión y el entretenimiento, quienes entre otras cosas exhibieron lo siguiente:

- \* Juegos electrónicos y de video
- \* Juegos de mesa
- \* Juegos didácticos
- \* Juegos para ferias y fiestas
- \* Organizadores de espectáculos
- \* Globos y disfraces

La Expo Divertido 92' atrajo la atención de cientos de personas que desde temprana hora se abrían paso para participar en los sorteos

sorpreza que se desarrollaban en los diferentes stands de las varias compañías representadas. Predominaron por su colorido y amplitud, los stands de las empresas dedicadas a la industria de los videojuegos; entre otros: AUMI, MEXEL, GRUPO E-4, CHRISMO, APOLO GAMES, H.M.B., RAMSO COMERCIAL, F.M. DISTRIBUCIONES, Etc.

Además de la exhibición de productos y equipos, se contó con atractivos adicionales, como la visita de personalidades del medio artístico y deportivo, como el mago Frank, las Nenas, y Manuel Negrete; máximo exponente del futbol rápido.

Sin duda, la exposición fue del agrado de todos los participantes, pues no solo se divertieron de lo lindo en compañía de sus familias,

sino que también tuvieron la oportunidad de conocer lo nuevo y más selecto del mercado de la diversión y el entretenimiento. Nadie pudo contener su curiosidad por jugar en el "Casino del Regalo", donde había mesas de juego tipo Las Vegas, pero solo de fantasía.

Esperamos que en poco tiempo este tipo de exposiciones se incrementen y ayuden a la distracción de los mexicanos y sobre todo, al desarrollo económico de nuestro país.

**La Expo Industrial, la mejor opción ante el TLC: A. Lugo Verduzco**

\* Durante cuatro días, industriales de 5 Estados y el Distrito Federal concertaron negocios y las bases para un frente común.



\* "Los industriales tienen que afrontar el reto de producir con calidad y sin proteccionismo", opinó el mandatario Hidalguense.

\* " Se ha dado un gran paso para iniciar la apertura de Hidalgo como centro de concertación de negocios"

Teniendo los acordes de un son huasteco como marco musical se dio por clausurada la Primera Feria Industrial de la Meseta Central. En este evento participaron industriales y empresarios del Distrito Federal, así como ejecutivos de otros cinco Estados de la república mexicana y visitantes de varias naciones; de esta manera cumpliéndose gran parte de los



objetivos trazados por Desarrollo Industrial Ejecutivo, Grupo empresarial que preside el Ing. Fernando Figueroa.

Esta Primera Exposición Industrial de la Meseta Central, abrió sus puertas el día 4 de Noviembre en las instalaciones de la Feria de

Pachuca, al cortar el listón simbólico de inauguración el Gobernador del Estado, Lic. Adolfo Lugo Verduzco, quien indicó que "aún cuando Hidalgo es un Estado eminentemente rural, presenta un decidido desarrollo industrial que lo obliga a incrementar sus exportaciones con

el trabajo conjunto de autoridades y empresarios".

En esta ocasión acompañaron al mandatario hidalguense los señores Carlos Galván, de CANACINTRA Hidalgo; el alcalde pachuqueño, Mario Viorneri; Ismael González Iturradan, de CANACINTRA México; Wulfrano Peña, vocal ejecutivo de la Meseta Centro; Salvador Elguero, de SECOFI; así como industriales de los Estados de México, Tlaxcala, Puebla, Guerrero, Morelos, San Luis Potosí, Hidalgo y Distrito Federal.

Durante el recorrido de más de tres horas que realizaron el Gobernador y sus acompañantes, se pudieron apreciar muchos de los productos que se fabrican en Hidalgo, algunos desconocidos aún en el mismo Estado. También se apreciaron los productos que se elaboran en los Estados de la llamada Meseta Central. Lugo Verduzco comentó



que "Los industriales tienen que afrontar el reto de producir con calidad y sin el proteccionismo al que han estado acostumbrados". Sobre la Expo Meseta Central opinó que "...constituye la mejor opción para que los industriales inicien el acomplamiento que requiere el Tratado de Libre Comercio que próximamente firmarán los madatarios de Estados Unidos, México y Canadá".

Momentos antes del acto de clausura y sentados en torno a una mesa del restaurante de la Exposición Industrial, el director general de Desarrollo Industrial Ejecutivo, Ing. Fernando Figueroa, señaló que aunque los empresarios locales no están acostumbrados a ese tipo de actividades, ya que las empresas en su mayoría son regionalistas, sí podemos decir que se ha sentado un precedente al dar inicio a una gama de actividades que le darán un lugar importante a Pachuca y la industria del Estado".

Atento a la llegada de los funcionarios municipales que clausurarían el evento, Fernando Figueroa afirmó que "se ha dado un gran paso para iniciar la apertura de Hidalgo como centro de concentración de negocios nacionales e internacionales, ya que es un lugar estratégico por la cercanía con el Distrito Federal, en donde se está dando la descentralización de la industria, por la determinación asumida por los gobiernos de la república y del Distrito Federal".

Explicando sobre la poca participación de los industriales hidalguenses en el evento, en

comparación a industrias de otros Estados y países, Figueroa aseguró que "esto se debió a que era la primera vez que se realizaba un evento de tal naturaleza en el Estado, no obstante, se sentó un importante precedente para que el próximo año se interesen y participen con confianza. Para los 120 industriales que asistieron, fue de gran interés establecer relaciones amistosas y comerciales con los empresarios invitados de Rusia, Corea, Taiwan, Ottawa, Canadá e Iowa, Estados Unidos. Por ejemplo, la empresa de bicicletas Windsor, logró comercializar equipos por más de \$ 600 millones de pesos.

Cuestionado el Ing. Figueroa sobre si otras empresas hidalguenses habían realizado negociaciones, éste indicó que es difícil conocer ese tipo de informaciones ya que "...éste tipo de eventos tiene como finalidad el poner en contacto a los

industriales nacionales y extranjeros, para que posteriormente puedan vincularse y concretar negocios".

Finalmente, el Ing. Fernando Figueroa, director de Desarrollo Industrial Ejecutivo, anunció que "todos los artículos que se mostraron en la Primera Exposición de la Meseta Central serán incluidos en el folleto que regularmente hacemos llegar a todas las CANACINTRAS, COPARMEX y demás Cámaras industriales, tanto de la república mexicana como del extranjero, con quienes mantene-mos constante comunicación".

Las palabras de clausura corrieron a cargo del representante personal del presidente municipal de Pachuca, Sr. Mario Viorneri; el Lic. Manuel Cano Pineda; y del Sr. Carlos Galván, de CANACINTRA Hidalgo.





## Super-Show 93'

### Exposición de Máquinas Operadas por Monedas

Segun los datos arrojados por el último censo realizado por el INEGI, así como el informe presentado en el último ejercicio de la CANACO, el desarrollo del mercado de los videojuegos y juegos electrónicos es proporcional al incremento de la población. Cada vez más formas y mecanismos creados para la diversión y el esparcimiento se multiplican, siendo generadores de importantes fuentes de trabajo.

A medida que el país se desarrolla, se produce el perfeccionamiento de esta industria, siendo el motor de ese desarrollo: el comercio. El avance tecnológico, aunado a un grado creciente de evolución educativa e informativa, dan lugar a un bastísimo campo de crecimiento en este mercado.

En términos generales, el desarrollo de esta industria ha presentado un incremento importante en los últimos años; algunos mercadólogos sostienen que en épocas de depresión económica como la que ha padecido nuestro país, se favorece el crecimiento de este sector; presentándose actualmente como un elemento importante en la industria nacional. Por otro lado, la actual apertura de mercados a nivel internacional prevee nuevas y mejores posibilidades para el desarrollo de esta industria, a través de la integración y apertura a la participación en actividades que muestren su capacidad y potencial.

Bajo este esquema es que se plantea





la generación de un foro anual de promoción y concertación, a través de una exposición orientada bajo los siguientes objetivos:

1. Provocar la integración de la industria de los videojuegos y juegos electrónicos.
2. Presentar a la comunidad nacional e internacional, la gran variedad en productos y servicios que ofrece la industria de los videojuegos.
3. Lograr un foro que fomente un intercambio tecnológico y comercial, que permita el acceso a equipos, sistemas y productos.

En este evento podrán participar como expositores, tanto fabricantes como distribuidores de máquinas operadas por monedas, así como accesorios para las mismas.."

- \* Videojuegos
- \* Máquinas Pin Ball
- \* Sinfonolas



- \* Juegos de destreza
- \* Kiddie Rides
- \* Candados y dispositivos de seguridad
- \* Monitores
- \* Mecanismos
- \* Mecanismos y contadores de monedas
- \* Máquinas vendedores de autoservicios



Con la finalidad de generar una real integración entre los empresarios de la industria de las máquinas operadas por monedas, se realizarán mesas de trabajo en torno a la problemática, posibilidades de desarrollo y situación de interés nacional e internacional de esta industria; todo con la finalidad de generar un plan de trabajo y acciones conjuntas que permitan cubrir objetivos concretos. Para el anterior propósito



se propondrá la integración de cinco mesas de trabajo.

Cada expositor tendrá derecho a participar sin costo en esta actividad; en caso de que alguna empresa que no sea expositor desee participar, tendrá que cubrir una cuota de recuperación. También se establecerá una fecha límite para el registro de ponencias, las cuales serán presentadas en su totalidad en forma programada en las mesas de trabajo que les corresponda. El desarrollo de las mesas de trabajo tendrá una duración aproximada de ocho horas, para concluir en una sesión plenaria

	FECHA	HORARIO
Mesas de trabajo	12 de Mayo	10:00 a 14:00 Hrs.
Comida		14:00 a 16:00 Hrs.
Mesas de trabajo		16:00 a 19:00 Hrs.
Sesión plenaria	13 de Mayo	10:00 hasta terminar
Opciones de sede: Hotel Crown Plaza, Hotel Sevilla Palace, Hotel Imperial, Hotel Sheraton.		



El concepto de la imagen de la exposición es de cambio y desarrollo a nivel internacional, así como de las expectativas de crecimiento que a nivel nacional aspira la industria de las máquinas operadas por monedas, al integrarse

a un mercado común en franca competencia con el resto de los países de América del Norte.

A efecto de identificar la exposición de una manera ágil e impaciente en la mente de nuestro mercado, se

crearon una serie de personajes de fantasía de fácil retención visual y de lenguaje sencillo. Estos se identifican como la solución tecnológica de las máquinas operadas por monedas. Nombre genérico de los personajes:

**" VIDY'S"**

Los "VIDY'S" formarán parte de una historia en la cual fueron creados por un personaje que se identifica con la tecnología. Estos se presentarán en actividades cotidianas de integración durante el Super Show. Los "VIDY'S" presentarán la fantasía que surge en la mente de todo individuo, que con solo depositar una moneda entra con toda su habilidad y destreza en un reto con la tecnología; son los acompañantes imaginarios de todos aquellos que alguna vez en nuestros momentos de soledad nos hemos distraído con la tecnología.

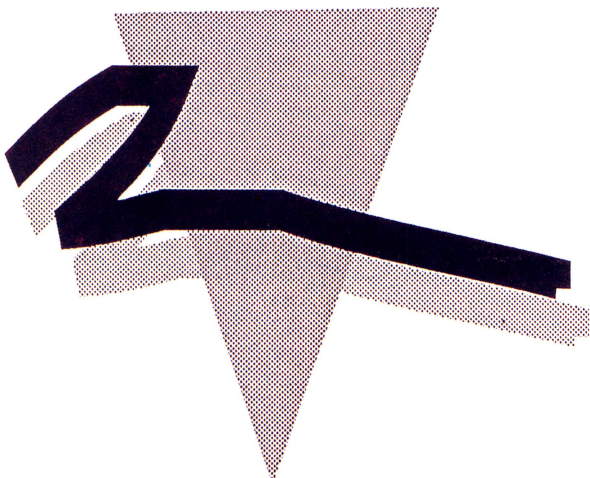


Super Show se realizará año con año a partir de 1993 y pretende convertirse en el principal foro de comercialización de la industria de las máquinas operadas por monedas. A la fecha se ha confirmado ya la participación de importantes empresas tanto nacionales como extranjeras; entre otras:

- \* Happ Control
- \* SNK Neo.Geo
- \* Aumi S.A. de C.V.
- \* Grupo E-4 S.A. de C.V.
- \* Chrismo S.A. de C.V.
- \* Video Electrónica Games S.A. de C.V.
- \* H.M.B. S.A. de C.V.

Si desea mayor información, con gusto lo atenderá el personal de:

*Desarrollo Industrial Ejecutivo S.A. de C.V.  
Boulevard Isla de la Concepción # 321 piso  
Prado Vallejo, Tlalnapantla, Edo. de México  
Tel. 389-2463; 392-6171; Fax. 389-5892.*





Desde su origen, el hombre ha tenido la necesidad de desarrollarse, de superarse constantemente. En su largo caminar por el tiempo se ha encontrado con la lucha eterna de fuerzas encontradas, el bien y el mal.

Pensar en los demás, en sus problemas y en la forma de ayudar a resolverlos ha sido el objetivo de las muchas horas de trabajo y desvelos de "tecnó" un científico que pretende aplicar la ciencia y la tecnología para generar alegría, bienestar y felicidad a los hombres.

Si se obra bien y en el corazón solo existe la bondad y el amor, tarde o temprano recibimos ayuda; así, una tarde de invierno cuando el cansancio dominaba al cuerpo y la esperanza se obscurecía por el desaliento, una fuerte corriente de aire abrió las puertas del laboratorio en donde tecnó se encontraba soñoliento frente a su computadora.

Estremecido por el ruido miró hacia la puerta y en ese momento entre el polvo que arrastra el aire y las luces del laboratorio, generaron la imagen de un extraño personaje, una especie de duende, mitad niño mitad máquina, de cuerpo brillante, que inspiraba una gran ternura y esperanza, al tiempo que una voz infantil le decía:



La humanidad te necesita, bríndale ilusiones, fantasías y esperanzas, el hombre se encuentra solo, ayúdalo a que se acompañe de ilusiones; solo así podrá ser feliz y generar bondad.



Abruptamente como desapareció la imagen, el viento dejó de soplar; tecnó desconcertado pero conmovido de lo que había sucedido, cerró lentamente la puerta del laboratorio, durante varias horas estuvo tratando de comprender, abortó en sus pensamientos perdió la noción del tiempo hasta que el sueño lo venció.

Al despertar se había transformado en un hombre nuevo, sentía que una gran fuerza que brotaba de su interior y una inmensa necesidad de trabajar, inmediatamente tomó sus instrumentos y con una inigualable habilidad, como siguiendo una receta que con familiaridad manejara, realizó mezclas, unió piezas y las soldó hasta que creó una máquina similar a la visión que había tenido.

Después de una fuerte descarga eléctrica, su creación tomó vida; era una máquina de ilusiones y fantasías a quien bautizó como "Vidy" la cual había sido creada para brindar alegría y felicidad, para acompañar y distraer al hombre en sus momentos de soledad.

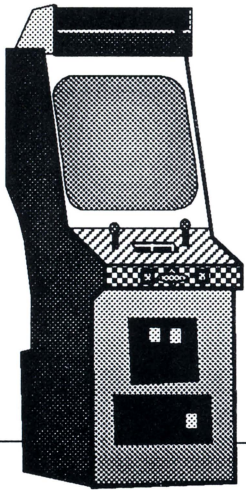
Vidy se convirtió en la encarnación de la tecnología aplicada, para la generación de bienestar y paz.





**CLASIFICADOS**

## **ATENCION HUAUCHINANGO, PUE.**



No viaje al D.F.

**Video Games Burbujas**  
le ofrece todo para sus  
video juegos desde un  
botón hasta máquinas  
completas.

Venta, servicio, reparación  
y adaptaciones.

Distribuidor autorizado de  
AUMI S.A. de C.V.

Estamos a sus órdenes  
en:

**Hidalgo # 35  
Huauchinango, Pue.**

## **VEESYJA : VIDEO DIVERSION TODO LO RELACIONADO PARA VIDEOJUEGOS**



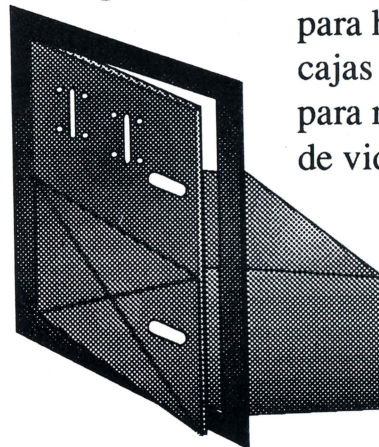
SRA. ELSA MORALES DE DE LA ROSA  
REPRESENTANTE EXCLUSIVO EN CD. SAHAGUN  
DE GRUPO E4 (EMPRESA ESPECIALIZADA  
EN ENTRETENIMIENTO) Y AUMI (AUTOCONTROL  
MICROCOMPUTARIZADO)

**SERVICIO, REFACCIONES  
CAMBIO, VENTA Y  
REPARACION DE TABLETAS**

**CALLE 9 No. 21 "A" COL. I.M.S.S.  
CD. SAHAGUN, HGO.  
TELS. 91596 317-02 y 309-28**

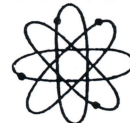
## **GOBA**

Fabricación de piezas, troquelados de  
inyección de plásticos y acabados de pintura  
para hornear;  
cajas metálicas  
para máquinas  
de video juegos.



Aluminio 452  
Col. 20 de Noviembre  
México, D.F.

Tel. 789-6931



**ARTELEC. S.A. DE C.V.**

**IMPORTACION DE:**

**C.I. (Circuitos Integrados)**

**C'MOS T.T.L'S. MEMORIAS**

**MICROPROCESADORES**

**DIODOS**

**TRANSISTORES EN TODAS LAS MARCAS Y VALORES**

**ETC., ETC., ETC.**

**CALIDAD Y LOS MEJORES PRECIOS**

**DR. ERAZO No. 85-101 C.P. 06720**

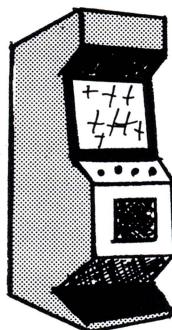
**COL. DOCTORES**

**TEL. 588 0818**



## MAQUINITAS DE HACER DINERO

**VIDEO JUEGOS NEW STAR DE MEXICO  
!!! LLAMENOS SOMOS FABRICANTES !!!**



Refacciones y accesorios,  
maquinas profesionales,  
maquinas multijuegos,  
novedad, calidad y mejores  
precios, juegos novedosos

**OFERTAS CADA MES**



Neo-Geo, Family y  
Nintendo  
Convertimos su  
Street Fighter  
a Champion  
Edition

AV. GUERRERO No. 1345  
ZONA CENTRO  
FRENTE ANTIGUO BLANCO  
IRAPUATO, GTO.

AV. CONVENCION SUR 509  
FRENTE A CENTRAL  
CAMIONERA  
COL. LAS AMERICAS  
AGUASCALIENTES, AGS.

TEL: 91 (462) 68703



## SISTEMAS DIGITALES

**VENTA DE MAQUINAS DE VIDEO,  
TARJETAS Y REFACCIONES EN GENERAL**

**Usted Puede Encontrar los  
Mejores Exitos del Momento**

ARTE DE LAS PELEAS  
HEROES DEL MUNDO

**A LOS MEJORES PRECIOS DEL MERCADO**

**EVITE VIAJES MOLESTOS**

Laboratorio y Ventas  
LEONA VICARIO No. 101  
COL. EMILIANO ZAPATA  
JOJUTLA MORELOS  
TEL. 2-06-87

Sala de Exposición  
TIANGUIS MUNICIPAL  
LEYVA LOCAL 3  
COL. CENTRO  
TEL. 2-32-52



TEL. 271 0267

**STREETFIGHTER 2, CHAMPION EDITION  
VERSIONES 1.-NORMAL 2.-PLUS 3.-RAPIDA  
4.-SUPER RAPIDA PLUS**

**ENTREGA INMEDIATA**

**ENTREGA INMEDIATA DE  
MAQUINAS COMPLETAS 20"  
GABINETES Y ADAPTACIONES**

**MONITORES, PALANCA ESPAÑOLA  
BOTON, FUENTE ETC..**

**BIENVENIDOS PEDIDOS FORANEOS  
ACEPTAMOS TARJETAS**

**METRO LINEA 9 A 10 METROS SALIDA J. MA.  
VIGIL, ESQ. AV. JALISCO Y PARQUE LIRA  
JOSE MARIA VIGIL No. 6, COL. TACUBAYA**

**SOLICITO TECNICOS**

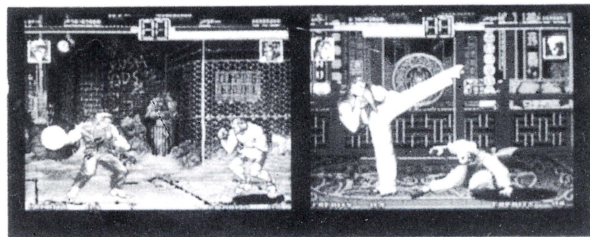
## SERIGRAFIAS DE MEXICO ATENCION

**A TODOS LOS FABRICANTES DE MAQUINAS DE VIDEOJUEGOS**

*Fabricamos todo Tipo de  
Serigrafias para sus Maquinas*

**GABINETES DE LA MAS ALTA CALIDAD**

**Todo a la Medida de sus Necesidades y  
y a los Mejores Precios**



**LLAME NOSOTROS VAMOS**

**TEL. 684 6986  
FAX. 573 1744**



# SERIGRAFIAS

## FABRICANTES Y OPERADORES

Ponemos a sus órdenes serigrafías  
en acrílico para tableros y copetes

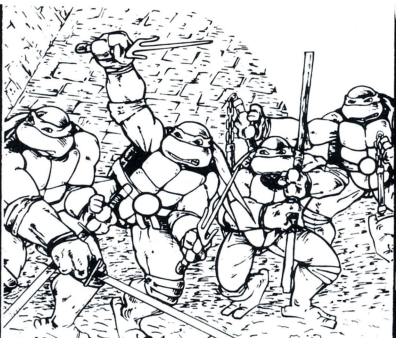
DISEÑOS

DE

LINEA

Y

ESPECIALES



CALIDAD

PRECIO

PUNTUALIDAD

**ARPEL**

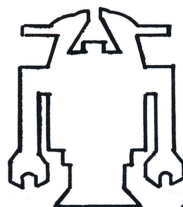
ARTICULOS PROMOCIONALES Y PAPELERIA

754 - 32 - 88

**FUNNY CENTER S.A. DE C.V.**

## VIDEO JUEGOS NO BUSQUE MAS

MAQUINAS PROFESIONALES DE LA  
MEJOR CALIDAD DEL MERCADO



FELEC<sup>MR</sup>

CHAMPION EDITION  
SMALL FAST  
EDICION RAPIDA  
CONVERSIONES

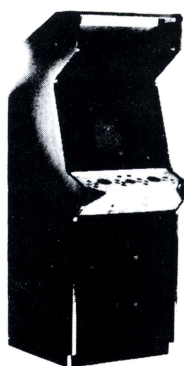
**ENTREGA A DOMICILIO**

EL MAS EXTENSO SURTIDO  
EN REFACCIONES

**SOMOS FABRICANTES**

AV. 1 No. 16-A COL. SAN PEDRO DE LOS PINOS  
(A 2 CALLES METRO SAN PEDRO DE LOS PINOS)  
TEL. 273 2145 FAX. 277 8169

## SR. JACOBO ALFIE SIMULADORES



MAQUINAS DE 20"  
MAQUINAS DE 25"

STREET FIGHTER II EN  
TODAS SUS VERSIONES

NEO-GEO CON: ARTE DE LAS  
PELEAS Y HEROES DEL MUNDO

EN EL CORAZON DE TEPITO

PLAZA DE TORRES QUINTERO No. 8 COL. CENTRO A ESPALDAS  
LOCALES LETRA C Y D DELEGACION DEL CARMEN

TELS.

526 0631 526 9460

## VIDEO JUEGOS ELECTRONICOS

VENTA,  
COMISION,  
REPARACION Y  
SERVICIO DE  
MAQUINAS DE  
VIDEO Y



SISTEMAS  
CASEROS

ENTREGA  
INMEDIATA

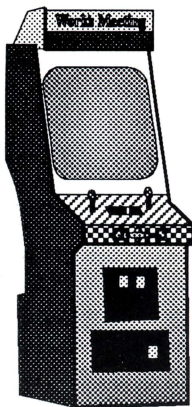
CREDITO

\*NEO GEO



VIRGINIA No. 92 COL. NATIVITAS  
METRO NATIVITAS (A MEDIA CALLE EJE 5 SUR)  
TELS. 696 0086 579 0132 5902341  
590 2214





# OSVIC

**SISTEMAS ELECTRONICOS DE VIDEO**  
Incrementemente sus ingresos invirtiendo  
en la mejor calidad y tecnología

SERVICIO Y VENTA DE EQUIPOS, SISTEMAS Y  
REFACCIONES  
NINTENDO \*SEGA\* NEO GEO\* SUPERNINTENDO Y  
SISTEMAS PROFESIONALES  
BELISARIO DOMINGUEZ 133 - AZCAPOTZALCO  
561-7346 352-1730

## VIDEO JUEGOS COSMOS

Tabletas, sistema NEO GEO  
Cassette: Héroes del Mundo y Arte de las Peleas

Estaño 366 Esq. E. Molina Col. Felipe Angeles  
15310 México, D.F. TEL. 704-00-03

## VIDEO JUEGOS CHRISMO



Contamos con un  
amplio surtido y con los  
mejores éxitos del  
momento.

Además tenemos los  
mejores precios,  
amplio surtido en  
refacciones y servicios

Entrega inmediata y la  
más alta calidad en  
México.

VISITANOS EN TEXCOCO No. 218  
COL. CLAVERIA O LLAMA A LOS  
TEL. 396 5058, 341 7944, 341 5082,  
FAX 341 5131



TAMBIEN EN NOGAL No. 43 E  
COL. SANTA MARIA LA RIVERA  
TEL. 566 2330 Y 705 3026  
FAX 705 2855

Y AHORA TAMBIEN EN NUESTRA  
NUEVA SUCURSAL SAN LUIS  
POTOSI No. 124 COL ROMA  
TEL. 564 4281, 5748664, 574 5672  
574 4987 Y 574 0159

**REPARAMOS EL MISMO DIA SUS TABLETAS**



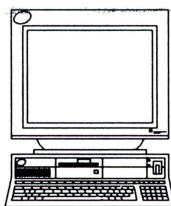
**COMPUTOS, PROGRAMACION  
Y SERVICIOS, S.A. DE C.V.**

- Venta e instalación de computadoras
- Instalaciones eléctricas para equipos
- Asesoría, venta e instalación de redes
- Desarrollo de programas especiales
- Mantenimiento y reparación a computadoras
- Venta de programas para centro administrativo de empresas relacionadas con videojuegos

**ACEPTAMOS TARJETAS DE CREDITO**

*Descuentos especiales a  
los lectores de intervideo*

LLAMENOS A LOS TELS.  
639 4830 y 639 4705  
NICOLAS SAN JUAN 202  
COL. NARVARTE  
03020 MEXICO, D.F.



***Venta, servicio, reparación e  
instalación de sistemas de  
televisión vía satélite.***



**Activamos su decodificador.  
Tel. 517-6985**

**Atención: Ing. Pedro Caballero**

## VIDEO JUEGOS SWPER MARIO

**LE OFRECE:**

Venta - servicio - refacciones - máquinas a comisión  
- asesoría técnica y legal para el correcto funciona-  
miento de sus máquinas.

**Mejoramos cualquier precio**  
Envíos a cualquier punto de la república

Calle 4 No. 195  
Col. Pantitlán



Tel. FAX 758-0708  
Iztacalco, D.F.





# Conquista el Futuro

CON EL GRUPO E-4

Porque reconocemos el paso rápido de la tecnología, hemos concentrado nuestros esfuerzos para ir siempre a la vanguardia con el desarrollo de lo moderno. Por eso, en el Grupo E-4 usted podrá encontrar todos los accesorios, monitores, máquinas y videojuegos de hoy y del futuro a los mejores precios.

Usted puede confiar en nosotros. Una visita o llamada a nuestras sucursales en México o Acapulco puede determinar el futuro de su negocio. Estamos a su órdenes en:

Onceava cerrada de Sabino No.7  
Col. Santa Ma. La Ribera, México, D.F.  
Tel. 541 0017; 547 4317. FAX 547 4237.

Bernal Diaz del Castillo 18 Esq. c/ Sonora  
Col. Progreso, Acapulco, Gro.  
Tel. (91-74) 85-04-12.





# MORTAL KOMBAT™



**¡TAN REAL  
QUE DUELE!**

## MORTAL KOMBAT, de Midway Manufacturing Co.

Con personajes más poderosos; más movimientos secretos; más profundidad; mayor control; y con lo más avanzado en gráficos digitalizados del mercado. ¡Vale la pena pelear por éste videojuego!

MORTAL KOMBAT reta a uno o dos jugadores a tener una experiencia con lo último en artes marciales. En una apartada isla, siete de los mejores guerreros

del mundo se han reunido para probar sus mortales técnicas de pelea. Cada uno compite con todo un arsenal de movimientos poderosos y secretos con sus contrincantes, luego con el guerrero mutante de cuatro brazos llamado Goro; y finalmente con Shang-Tsung, el oponente supremo de la isla.

El juego presenta un deslumbrante despliegue de

gráficos digitalizados, fondos multidimensionales y sonido con efectos especiales. MORTAL KOMBAT también incluye un switch para controlar los niveles de violencia y hacer los mejores diagnósticos con facilidad.

El desafío con mayor realismo en el mercado, es sin duda MORTAL KOMBAT. La competencia tendrá que reconocerlo.